07 238 2017 | КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

by Hennady

INJUSTICE 2

ГЕРОИЧЕСКИЙ ФАЙТИНГ

QUAKE CHAMPIONS
ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2
НАСТОЛЬНЫЕ РОЛЁВКИ НА МОНИТОРЕ

ПОЧТИ ВСЁ О PREY
ЧАШКИ НЕ ТО, ЧЕМ КАЖУТСЯ

HEARTHSTONE VS GWENT
ГЕРАЛЬТ, НЕ ПОДВЕДИ!

ENDLESS SPACE 2 • SERIOUS SAM VR: THE FIRST ENCOUNTER • THE LITTLE ACRE • HEARTHSTONE
SHINESS: THE LIGHTNING KINGDOM • FIRE EMBLEM ECHOES: SHADOWS OF VALENTIA • TEKKEN 7
KINGDOM HEARTS HD I.5 + II.5 REMIX • PLANESCAPE: TORMENT — ENHANCED EDITION • THE SURGE
DIVINITY: ORIGINAL SIN 2 • ГВИНТ: ВЕДЬМАК. КАРТОЧНАЯ ИГРА • WHAT REMAINS OF EDITH FINCH
FIRST STRIKE: FINAL HOUR • MARIO KART 8 DELUXE • THE ELDER SCROLLS ONLINE: MORROWIND

9 771560 258026 17007

ЗА СВОБОДУ

ЗА СЕМЬЮ

ЗА ПЛАНЕТУ

ПЛАНЕТА ОБЕЗЬЯН ВОЙНА

В КИНО С 13 ИЮЛЯ

РЕКЛАМА

16+

ЗДРАВСТВУЙТЕ, УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Когда пришла пора писать это слово главного редактора, я вдруг подумал, что весь окружающий нас мир создан в борьбе. Борьба лежит в основе эволюции, борьба формирует и определяет человеческое общество. Да и мы сталкиваемся с ней каждый день. Успешный подъем с кровати – результат тяжелой внутренней схватки. Готовый номер – результат борьбы с сотнями сложных обстоятельств.

Очень многие игры – едва ли не подавляющее большинство – посвящены именно борьбе. В шутерах мы стреляем, в стратегиях пытаемся превзойти интеллектом, в ролевках рубим, даже в автосимуляторах стараемся обогнать всех соперников и добраться до финиша первыми. Но, пожалуй, самым за**бор**истым игровым жанром были и остаются файтинги. Спорт, стратегия, ловкость, противостояние один на один – в самом деле, в каких еще играх борьба протекает так остро и так ощутимо? Борьбе и собственно файтингам в этом номере отведено немало места.

Наша обложка, постер и целых 14 страниц посвящены новенькой **Injustice 2**, супергеройскому файтингу от создателей **Mortal Kombat**. В номер совсем чуть-чуть не поспела рецензия на **Tekken 7**, зато мы поставили превью, – не оставлять же вас совсем без этой замечательной игры!

О другого рода борьбе – за жизнь – повествует **Prey**. Этому мрачному научно-фантастическому триллеру мы выделили вторую сторону постера и целых двадцать страниц, чтобы обстоятельно обсудить оружие, врагов и альтернативно-исторический мир игры. Тему космоса продолжает рецензия на **Endless Space 2**, очень недурную космическую стратегию.

А еще в рамках этого номера мы решили поговорить о ККИ: обсудили **Magic: The Gathering**, **Hearthstone** и **Gwent**, ключевых игроков на сегодняшнем рынке. После небольшой передышки снова активно заработал «Железный цех», – очень советуем не пропустить интереснейшую статью о грядущих новинках от **Acer**. В молодом книжном разделе можно ознакомиться с фрагментом книги «Подлинная история GTA». Весьма любопытное чтение! Мало какой игровой серии раньше приходилось так отчаянно бороться за право на существование со всевозможными политиками и обеспокоенными общественниками.

Ну и как же без очередного нововведения? В этом номере у нас дебютирует комикс – свой собственный, придуманный и нарисованный специально для журнала. Многие старожилы, наверное, еще помнят, что раньше почти в каждом игровом журнале были комиксы. Вот мы и подумали, а почему бы не попробовать возродить эту славную традицию.

Приятного чтения!

Евгений Пекло

Следующий номер поступит в продажу 18 июля.

peklo@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ

Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов
Обложка Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Денис Недыпич, Евгений Кирсанов
Корректор Мария Луговская

Объединенная редакция

Анна Браславец, Екатерина Жорова, Фёдор Кокорев, Лев Левин, Дмитрий Шепелёв

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Digital-директор Леонид Молвинских
Руководитель digital-проектов Эдуард Клишин
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD, 80 347 – «Игромания»
«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD, 38 900 – «Игромания»
«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD, 12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат». 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2017 © Igromania, 1997-2017

Тираж 26 420 Circulation 26 420

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

СОДЕРЖАНИЕ №07 (238) 2017

by Hemnady

46

INJUSTICE 2
НЕСПРАВЕДЛИВОСТЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

4-21 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

4 Quake Champions
8 Tekken 7
12 The Elder Scrolls Online: Morrowind
18 Divinity: Original Sin 2

4 QUAKE CHAMPIONS
ФРАГ МОЕГО ВРАГА

22-85 ВЕРДИКТ

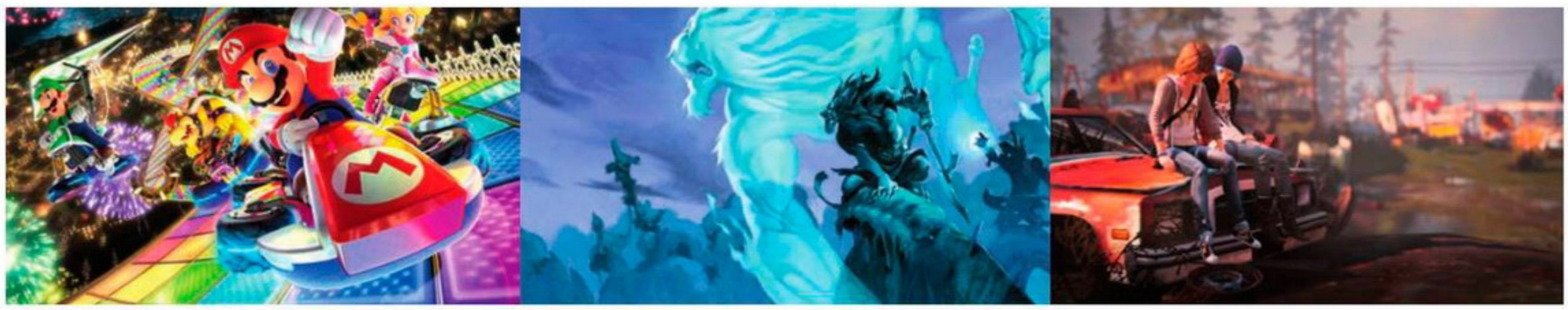
22 Prey
42 Endless Space 2
46 Injustice 2
60 Mario Kart 8 Deluxe
66 The Surge
72 Serious Sam VR: The First Encounter
74 First Strike: Final Hour
76 What Remains of Edith Finch
80 The Little Acre
82 Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
84 Shiness: The Lightning Kingdom

86-89 ОБЗОР

86 Planescape: Torment – Enhanced Edition
88 Kingdom Hearts HD I.5 + II.5 ReMIX

90-99 КНИГИ

90 В угоне. Подлинная история GTA



60 MARIO KART 8 DELUXE
В ПОГОНЕ ЗА ИДЕАЛОМ

100 MAGIC: THE GATHERING
ТЕХНОЛОГИИ «МАГИИ»

122 ИГРЫ, ВДОХНОВЛЕННЫЕ СЕРИАЛОМ
«ТВИН ПИКС»

ПОСТЕРЫ

Injustice 2
Prey

НАКЛЕЙКИ

Игромания
Quake Champions
Prey
Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia

РЕКЛАМА

Обложка
Двадцатый Век Фокс СНГ 2
ООО «Игромедиа» 3
ООО «Игромедиа» 4

22 PREY
КАК ЗАРАБОТАТЬ КРУЖКОБОЯЗНЬ

by Hennady

100–131 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

100 «Магия» вне Хогвартса
106 Под знаком Мамонта
110 Hearthstone vs Gwent
114 Бельгийский сибиряк
118 Музей советских игровых автоматов
122 Духи маленьких городков
128 Достойны упоминания

132–141 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

132 Тест гарнитур Sades
134 Горячие новинки от Acer
137 Набор SVEN GS-9400
138 Ноутбук ASUS ROG G701VI
140 Разумный компьютер

142–143 ПОЧТА

142 Почта «Игромании»

144 КОМИКС

144 Коллекция

18 DIVINITY: ORIGINAL SIN 2
КТО ДАЛ ЕМУ КУБИКИ?

QUAKE CHAMPIONS

СКОРОСТЬ, ПУШКИ, РОКЕТДЖАМП

ДЕНИС КНЯЗЕВ

Только представьте: несетесь вы, значит, в распрыжке по узким платформам, хватаете возникший перед самым носом рельсотрон, метким выстрелом отправляете на тот свет одного врага, второго, третьего и... тут же наблюдаете, как вашего героя разрывает на кровавые ошметки (не)удачно прилетевшая ракета. В висках пульсирует, в груди как будто кто-то бьет в набат, – вы нервно ерзаете на стуле и тянетесь курсором к заветной кнопке «Respawn».

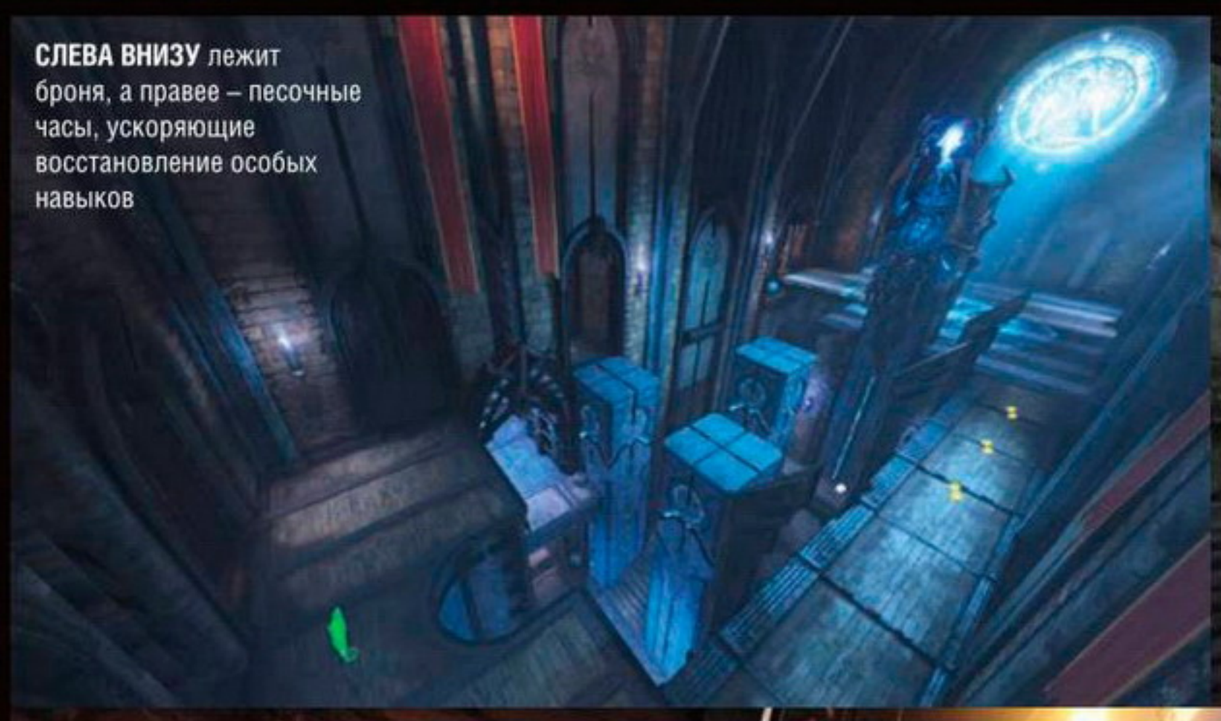
Будь на дворе конец 1990-х, эти строки принадлежали бы автору обзора новенькой **Quake 3: Arena**. Но сейчас 2017-й и речь идет о **Quake Champions**, игре от легендарной **id Software**. Что же все это значит? А это, друзья, значит, что Quake вернулась и как никогда прежде готова поспорить за звание главного мультиплеерного шутера на PC.

У КАЖДОГО ГЕРОЯ свои способности, и балансировать их сложнее всего

ПРИВЕТ ИЗ ПРОШЛОГО

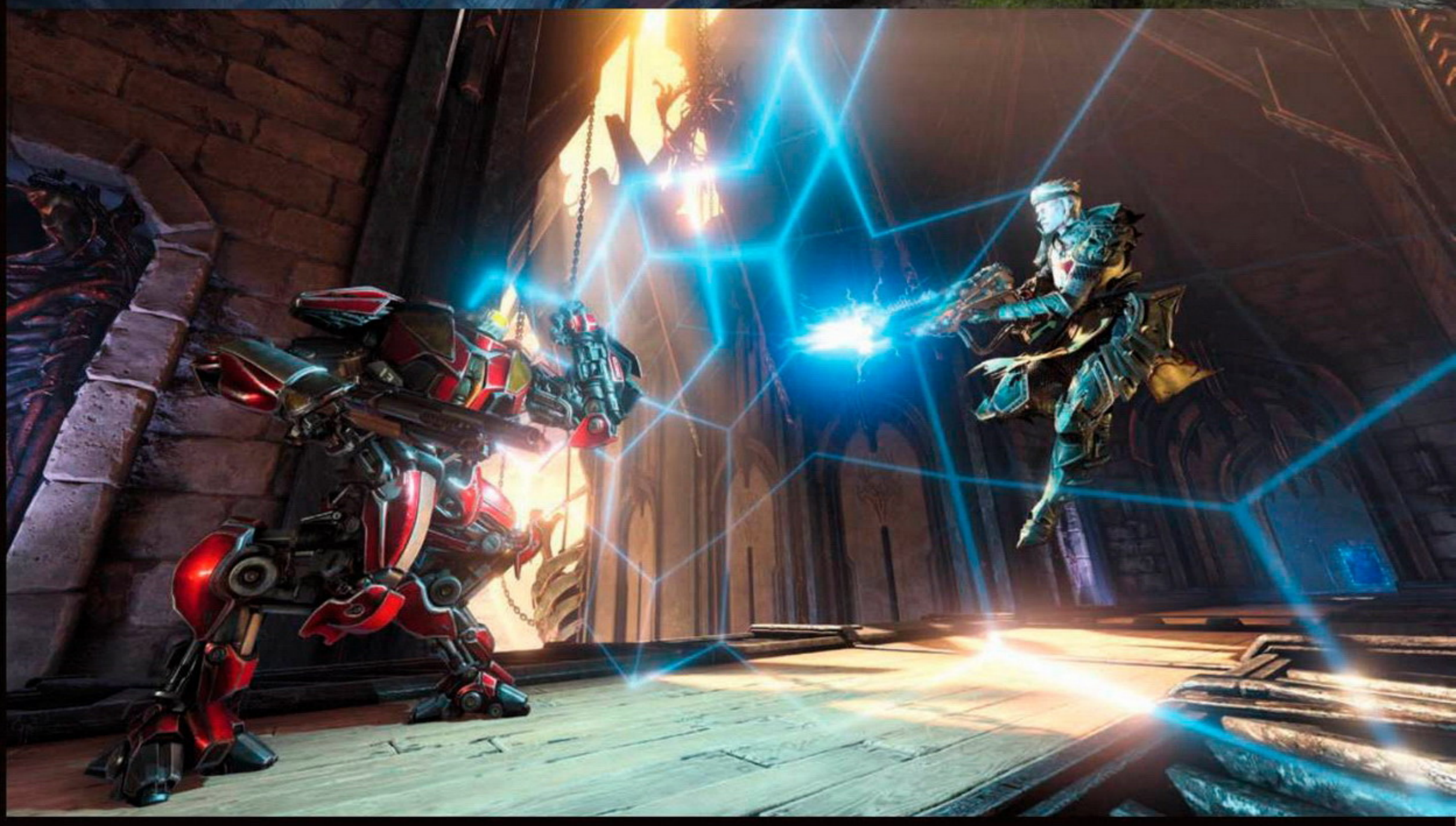
За основу новой игры взяли именно третью часть, это видно невооруженным глазом. Первая же арена, на которую мы попали в ЗБТ, – ремейк классической карты Q3DM6, той самой, с колоннами, мостом и пачкой трамплинов по периметру. Но гораздо важнее, что сотрудникам id Software удалось в точности воссоздать игровой процесс, знакомый всем, кто в начале двухтысячных проводил часы в компьютерных клубах. Самое основное в Quake Champions – ваш навык: точность, скорость реакции, знание карты и встроенный в мозг таймер, отсчитывающий секунды до появления парящих в воздухе иконок.

Эти иконки – оружие, здоровье, броня или временный бонус, увеличивающий урон, – тоже привет из прошлого. Они возникают на карте, исчезают, если их подо-



СЛЕВА ВНИЗУ лежит броня, а правее – песочные часы, ускоряющие восстановление особых навыков

ЕСЛИ ВЕРИТЬ внутриигровой мифологии, это око древнего бога Кталхи, наблюдающее за игроками



брать, и затем восстанавливаются. Прочие болтаются себе спокойно до поры до времени, а вот за пушки уже в начале раунда разгорается жаркая битва – никому не хочется встретить противника с ракетометом, имея на руках лишь гвоздестрел.

И главное – эмоции все те же. Все, кто играл в Quake 3: Arena, помнят, как за мгновение до выстрела из рельсотрона задерживали дыхание и резко выдыхали, если смертоносный луч пришелся прямо во врага. При стрельбе в Quake Champions делаешь то же самое, и это относится не только к рельсотрону. Вражеские ракеты заставляют то и дело наклоняться, сидя в кресле, а дробовик вынуждает подбежать как можно ближе к противнику и всадить побольше дроби в его тушку.

И пока тело вспоминает все соответствующие рефлексы, в памяти всплывают знакомые приемы: распрыжка, стрейфджампинг и, конечно, рокетджамп, который без помощи трамплина отправит вашего героя куда-нибудь на верхотуру. Ну и бесконечное движение, куда уж без него. Стоять на месте в Quake Champions нельзя – взорвут, распилят, пригвоздят. Во время движения от гибели тоже ни один игрок не застрахован, но на бегу словить ракету в лоб куда сложнее.

ПРЫЖКАМИ ПО ПЛАТФОРМАМ

В бета-версии Quake Champions нашлось место трем аренам – ремейку Q3DM6, его здесь прозвали Blood Covenant, древнему храму Ruins of Sarnath и величественному замку Burial Chamber.

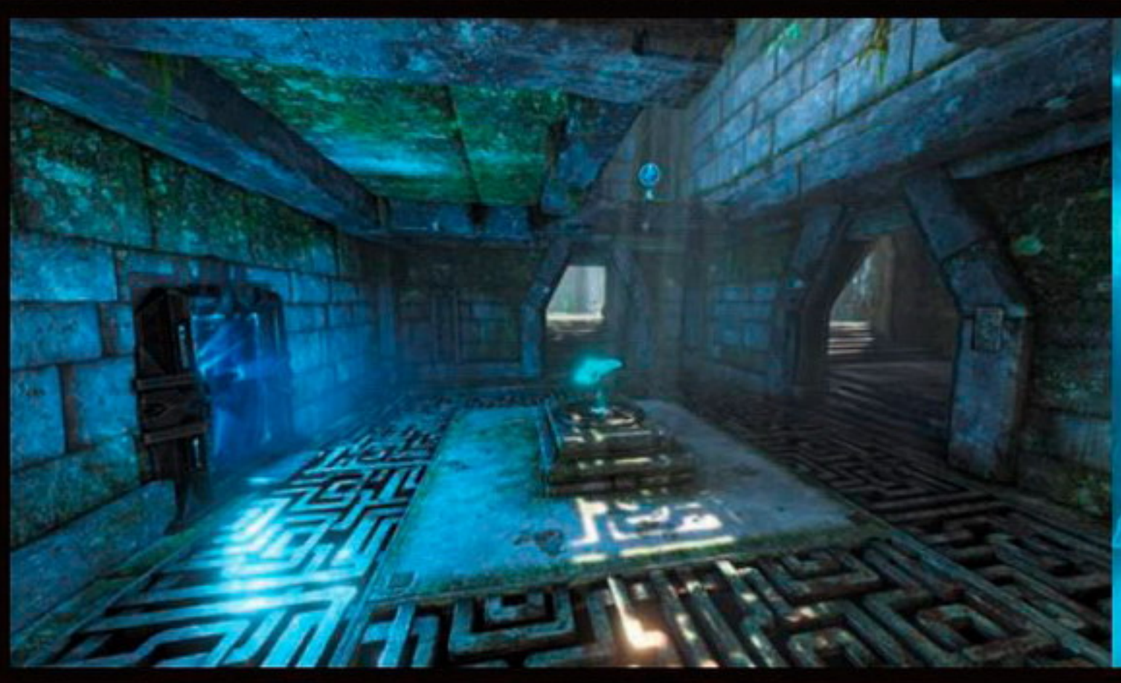
Первая карта уже прошла проверку временем, и к ней претензий быть не может. С двумя другими тоже все в порядке. Обе арены спроектированы в соответствии с местным игровым процессом: длинные коридоры и масса платформ для распрыжки, трамплины и множество всяческих выступов, позволяющих достигнуть цели, не сворачивая с траектории. Да и выглядят уровни достойно, в духе серии. Чего только стоят лавовые водопады, кровавые ручьи и огромный вращающийся глаз, прикованный к земле цепями.

Quake Champions вообще выглядит здорово, и отчасти это заслуга наших соотечественников, студии **Saber Interactive**, отвечающей в том числе и за графический движок игры. Эффекты, костюмы чемпионов, каждая деталь на том или ином стволе – всё это напоминает нам о том, что когда-то игры id Software были законодателями графической моды.

ОРУЖИЕ – ВАШ ЛУЧШИЙ ДРУГ

Пострелять в Quake Champions удастся из пулемета, гвоздемета, дробовика

ИНТЕРЕСНО, А ПОМОГАЕТ ЛИ доска этому парню получать меньше урона от рокетджампов?



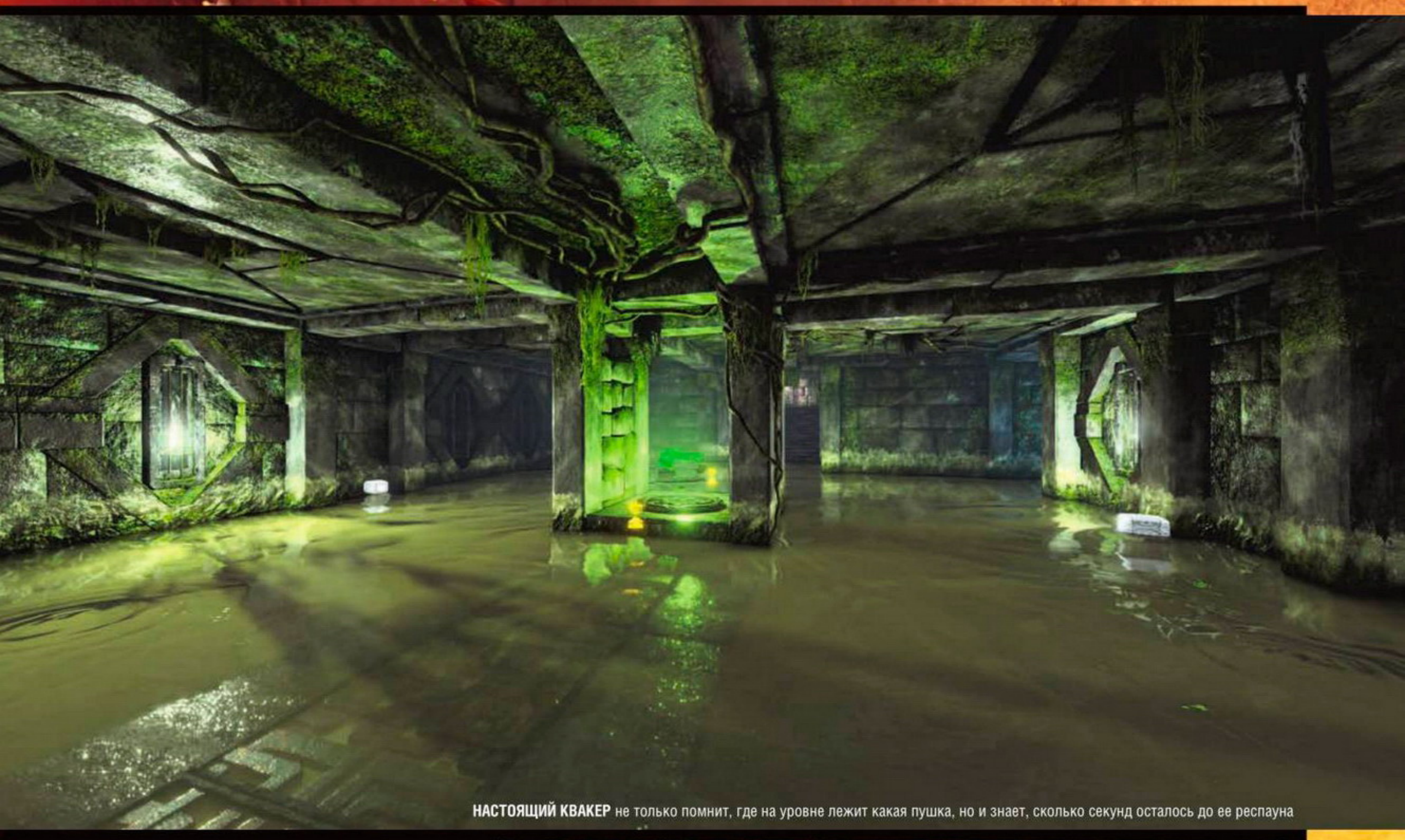
Чего-то не хватает? Верно, куда-то подевались плазмаган, гранатомет и BFG. В ближайшее время мы вряд ли их увидим, хотя сами разработчики гордо признаются, что у них в запасе есть еще несколько сюрпризов. О чем именно идет речь, сказать сложно. Зато уже сейчас можно догадаться, почему в id Software решили отказаться от трех классических видов оружия. Дело в том, что и без того придется многое в новой игре балансировать.

НАПРОЛОМ

Сейчас Quake Champions едва ли можно назвать идеально сбалансированным шутером, иначе не проводили бы столько бета-тестов. Но характеристики оружия и тайминги иконок – еще не самая сильная головная боль, с этим авторы справляются отлично. Куда больше вопросов вызывают девять чемпионов, каждый со своим уникальным навыком.

Ни о каком разделении на классы речи не идет – это вам не **Overwatch**. Все чем-

и ракетницы, а также молниемета и рельсотрона. Вдобавок есть пила – для случаев, когда закончились патроны или противник подбежал к вам слишком близко. И тут вот какая штука: в качестве начального оружия можно выбрать один из первых трех стволов и в дальнейшем подобрать на карте его улучшенную версию. Другими словами, если вы возродились с дробовиком в руках, не следует с довольным видом пробегать мимо иконки дробовика же – у этого ствола урон будет побольше.



НАСТОЯЩИЙ КВАКЕР не только помнит, где на уровне лежит какая пушка, но и знает, сколько секунд осталось до ее респауна

пионы находятся в более или менее равных условиях, стреляют из одинаковых стволов и все как один с визгом разлетаются на части при попадании ракеты. И вот сейчас у всех поклонников Quake 3: Arena возник вопрос: «Что значит – в более или менее равных условиях?» Именно: более или менее, да не в равных.

Проблема в тех самых уникальных навыках. Рейнджер, к примеру, умеет телепортироваться в любую точку на арене: герой бросает перед собой светящуюся сферу и при повторном нажатии особой кнопки перемещается туда, где эта сфера находится (навык работает как транслокатор из **Unreal Tournament 3**). Или вот Галена, разбрасывающая на пути врагов тотемы, работающие как мины. Пока ничего экстраординарного, верно? Но дальше уже сложнее. Никс становится невидимой, Визор видит всех врагов сквозь стены, ну а Скейлбирер просто сносит все живое на бегу, когда активирует способность «Напролом».

Эти навыки не бесконечны, они работают ограниченное время, а затем медленно восстанавливаются. Но, во-первых, восстановить их можно и быстрее (с помощью бонусов), во-вторых, умелому квакеру хватит и трехсекундного «волхака», чтобы получить заметное преимущество над врагами. Про «Напролом» вообще молчу: стычки со Скейлбирером чаще всего кончаются применением этого навыка, и увернуться или избежать удара попросту невозможно.

ХОТЯ РАЗРАБОТЧИКИ вкладывают много сил в создание красивой картинки – все равно многие будут играть на минимальных настройках графики

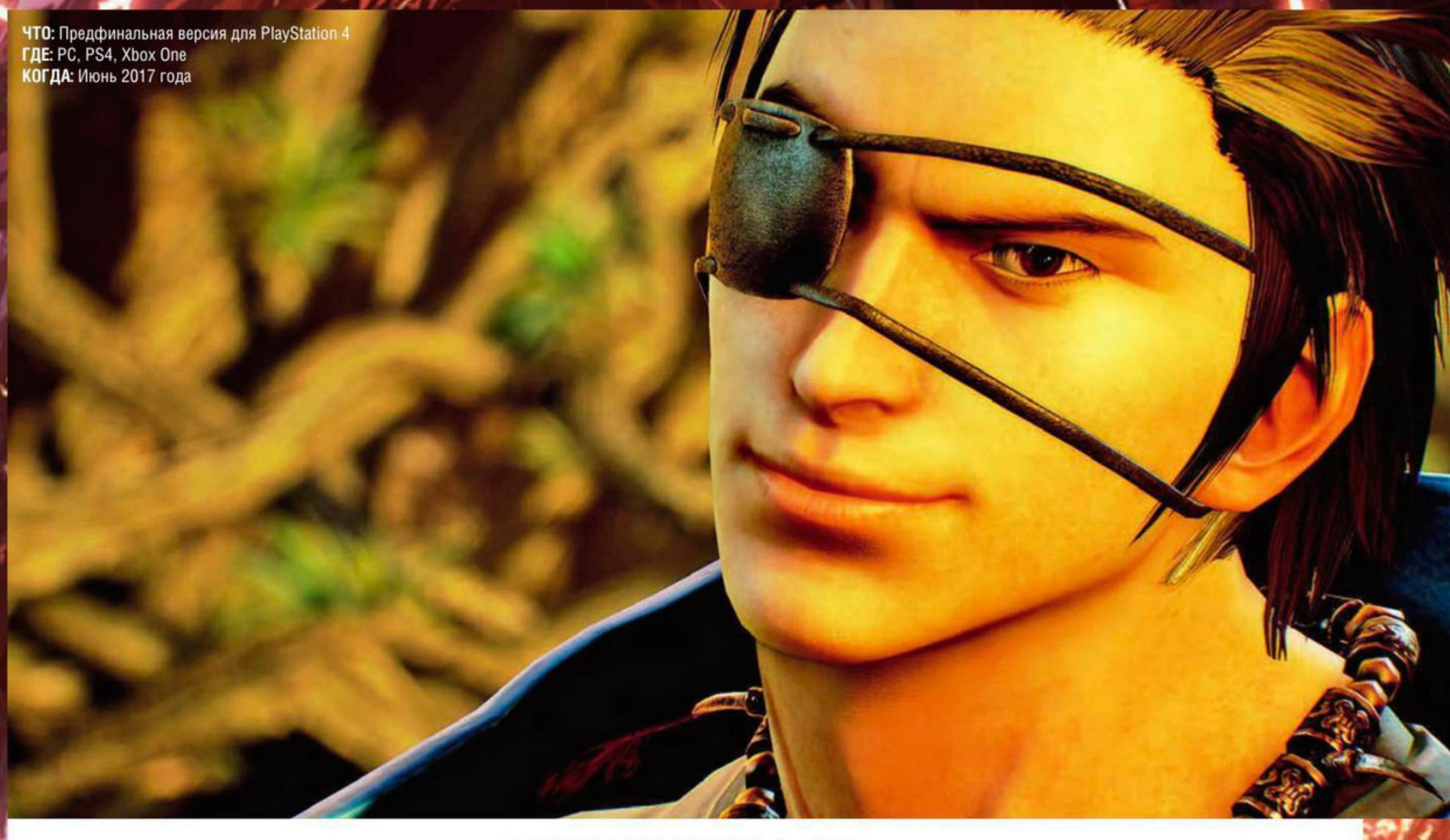
Понятно, что в любительских матчах проблем с балансом почти не замечаешь: все бегают, стреляют, радуются. Но Quake Champions открыто претендует на популярную киберспортивную дисциплину, для которой подобный дисбаланс недопустим.

■■■

Quake Champions будет условно-бесплатной. По умолчанию всем игрокам доступен один чемпион, Рейнджер, а остальных можно арендовать за внутриигровую валюту или купить навсегда за реальные деньги. Про тех, кто не любит покупать героев постепенно, разработчики тоже не забыли – при желании можно приобрести весь комплект персонажей и забыть о таком понятии, как free-to-play. Правда, от сундуков все равно никуда не деться: в ящиках (покупаются как за реал, так и за валюту) можно отыскать скины, нашивки и прочую косметику. Никаких плюшек, нарушающих баланс, по словам создателей, не будет (куда уж больше).

Когда выйдет полная версия Quake Champions, авторы не говорят. Да им спешить и некуда: с игрой все отлично, осталось разобраться с балансом. Тогда и о покорении киберспортивных высот впору будет задуматься. ■

ЧТО: Предфинальная версия для PlayStation 4
ГДЕ: PC, PS4, Xbox One
КОГДА: Июнь 2017 года



TEKKEN 7

ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ ЗА СЕМЬ С ПОЛОВИНОЙ ЛЕТ

ЛЕВ ЛЕВИН

Предыдущая номерная часть серии **Tekken** вышла на консолях в 2009 году. С тех пор жанр серьезно изменился. Эд Бун и его **NetherRealm Studios** возродили и заново изобрели свою серию **Mortal Kombat** (ее они сами же и похоронили, но не будем о грустном), а также создали еще одну вселенную файтингов – **Injustice**, в рамках которой уже вышла вторая часть. **Capcom** выпустила **Street Fighter V**, а **Namco Bandai** – пятую часть **SoulCalibur**.

Конечно, Namco Bandai не бросали и серию **Tekken**. После 2009 года они выдали прекрасный спин-офф **Tekken Tag Tournament 2** и даже опробовали модель free-to-play в **Tekken Card Tournament** и **Tekken Revolution**. Но все-таки именно номерную часть с продолжением основной истории больше всего ждали фанаты.

Что ж, ждать осталось недолго, **Tekken 7** вот-вот появится на прилавках. Мы провели в игре несколько часов во время пресс-сессии в московском офисе «СофтКлаба» и спешим поделиться впечатлениями.

СЮЖЕТ

Первое, что встречало нас после запуска игры, – лаконичное игровое меню, переведенное на русский, а рядом с ним на нас хмуро смотрел один из главных персонажей серии, Хэйхати Мисима. Уже в меню видна смена игровых приоритетов – на первое место поставлена сюжетная кампания «Сага о семье Мисима».

Подход к подаче сюжета поменялся кардинально. В предыдущих частях мы наблюдали в «режиме истории» короткие кат-сцены, отделяющие один бой от другого и почти не связанные сюжетно. А вот в седьмой части нас ждет единая сюжетная кампания длительностью около десяти часов. За это время мы вспомним все ключевые события прошедших частей (да, с самой первой игры), узнаем новые подробности о событиях тех лет, а также продолжение и, вы

ЖУРНАЛИСТАМ показали первые восемь глав «Саги о семье Мисима». На их прохождение у нас ушло около полутора-двух часов

В КОНЦЕ ПРЕСС-СЕССИИ журналисты передрались. К счастью, полем боя стали арены Tekken 7, а не реальный мир

не поверите, завершение истории о противостоянии членов клана Мисима.

Повествование в сюжетной кампании идет от лица двух сторон. Информацию о прошлом мы получаем от [пока] не известного нам персонажа, расследующего вооруженный конфликт между «Мисима Дзайбацу» и «Корпорацией G», случившийся в шестой части. Этот персонаж выступает в роли основного рассказчика, с его слов мы открываем для себя историю семьи Мисима и узнаем много прежде неизвестных подробностей.

Судя по настрою героя, ближе к концу мы вполне можем увидеть его на поле битвы, где он попробует отомстить кому-нибудь из клана Мисима за погибшую в том конфликте семью.

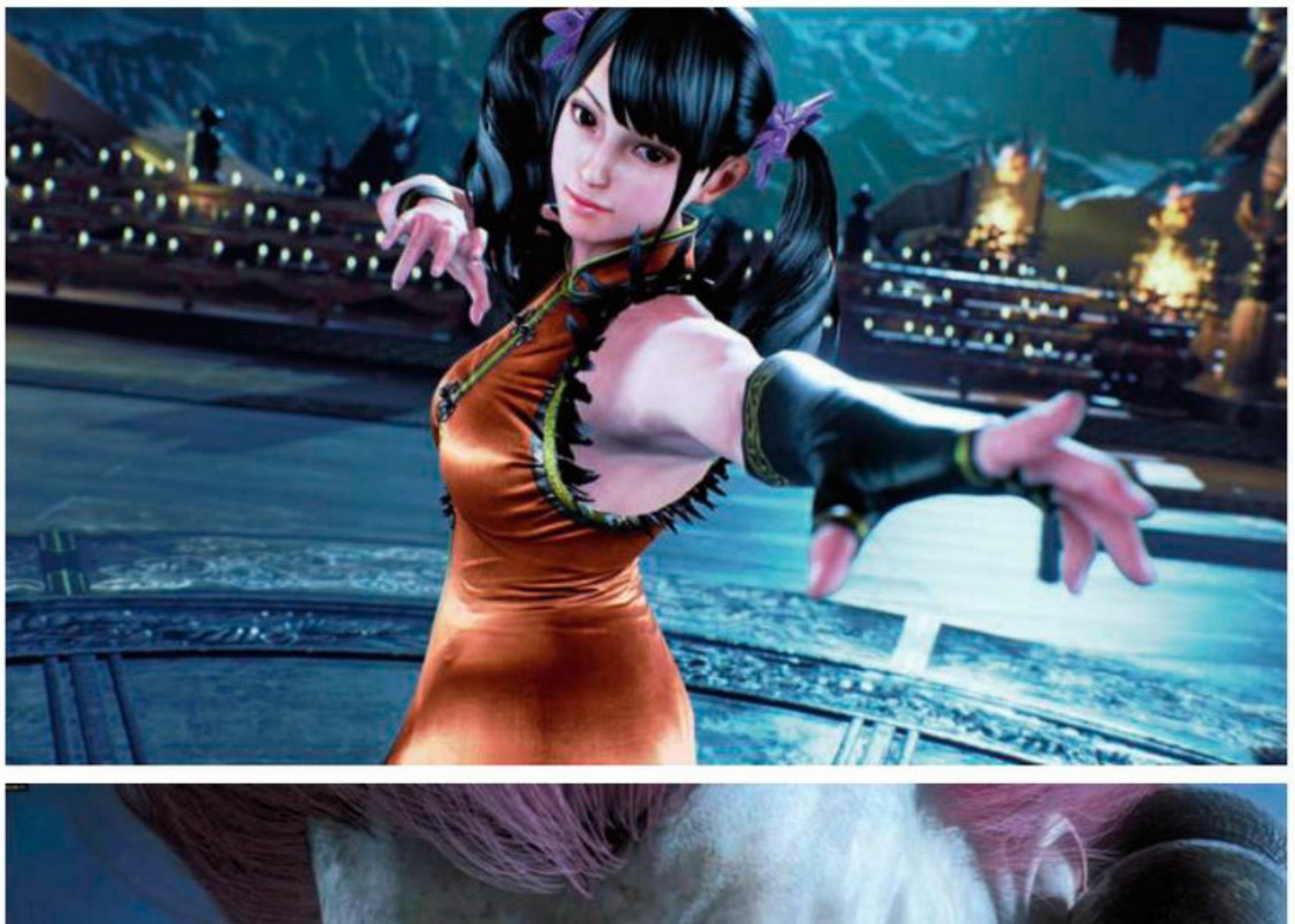
Что касается событий «настоящего», тут история подается более привычным способом – от лица того, за кого нам предстоит драться в той или иной битве. Переходы между «прошлым» и «настоящим» сделаны вполне органично и позволяют в полной мере насладиться историей. К тому же это помогает вкратце ознакомить новичков с событиями всех номерных частей, что для серии возрастом более двадцати лет задача нетривиальная.

Тут сразу скажем о локализации. Все тексты переведены на русский язык, а диалоги снабжены русскими субтитрами. Персонажи говорят не только на японском: каждый разговаривает на языке той страны, где родился. Поэтому в показанных нам восьми главах мы успели услышать и английскую речь от Нины Уильямс, и японскую от Хэйхати, и итальянскую от нового героя Клаудио Серафино.

ЗАХОДИТЕ, НЕ СТЕСНЯЙТЕСЬ

Отдельно отметим гостевого персонажа. Впервые в истории серии в Tekken появился герой из другой вселенной – Акума, секретный босс и дополнительный персонаж из нескольких частей Street Fighter (судя по всему, партнерство Namco Bandai и Capcom продолжается и после **Street Fighter X Tekken**).

В отличие от большинства файтингов, где «гостят» персонажи других вселенных, здесь Акума не просто довесок, – его можно выбрать для одиночного боя или аркадного режима. Создатели игры серьезно перерисовали Акуму, наделили лицевой анимацией и движениями, проработанными не хуже, чем у основных персонажей серии, и ввели его в сюжет на далеко не проходную роль.



В РОСТЕРЕ СЕДЬМОЙ ЧАСТИ сорок персонажей, по большей части старых знакомых

Как вы могли видеть в трейлерах, несколько десятилетий назад жена Хэйхати, Кадзуми Мисима, попросила Акуму убить ее мужа и сына, если она не сможет остановить их разрушительную для мира вражду. Почему Акума почти пятьдесят лет тянул с исполнением обещания – не очень понятно; возможно, во вселенной Tekken обещанного полвека ждут.

Так или иначе, последняя из показанных нам глав завершается тем самым нападением Акумы на Хэйхати из трейлеров. Это самая сложная за восемь глав битва, она выжмет из неподготовленного игрока все соки даже на среднем уровне сложности. В частности, потому что мы играем именно за Акуму, управление которым все-таки сделано чужеродно-стритфайтерским.

НОВОЕ В БИТВАХ...

Кат-сцены перед битвами могут содержать QTE, от которых зависят начальные условия боя. Например, ошибка перед одним из первых боев за Хэйхати заставит его пропустить удар еще во время кат-сцены. Тогда и бой вы начнете с меньшим количеством здоровья.

Некоторые кат-сцены устанавливают условия в принудительном порядке, без всяких QTE: персонажи почти всегда начинают битву еще в ролике, и весь урон отражается в начале боя на полосках здоровья. Да и сам переход от ролика к битве почти бесшовный, так что будьте готовы, что вам придется первым же действием отбивать атаку противника, начатую в ролике.

В самих боях тоже появилось несколько нововведений. Персонажи стали общаться даже во время драк (по крайней мере,

НЕ ВАЖНО, ЗА КОГО вы болеете в этой битве. Равнодушным история Tekken 7 вас точно не оставит

в рамках сюжетной кампании). Та же дуэль между Хэйхати и Акумой содержит несколько коротких вариативных фраз, которыми герои оскорбляют друг друга после удачно проведенных атак. Мелочь, а приятно. Нам. Не тому, кого оскорбили.

Новые механики тоже присутствуют – к примеру, прием Rage Art, открывающийся, когда у вас остается немного здоровья. Чем больше вы пострадали, тем больший урон нанесете противнику (если он, понятно, не заблокирует ваш удар). А еще при прохождении истории игра готова оказать вам небольшую помощь в трудные моменты: в битве при нажатии L1 и любой кнопки удара игра выполнит комбо за вас.

...И ЗА ИХ ПРЕДЕЛАМИ

На этом нововведения не заканчиваются. Например, появился раздел «Музыкальный автомат», где можно настроить музыку, звучащую во время битвы. Прелесть раздела в том, что вы вольны выбрать мелодию из *любой* части Tekken, настроить случайный порядок воспроизведения и вообще подстраивать музыку под свои нужды.

Так, автор этих строк включил себе саундтрек из третьей части и время от времени ностальгически шмыгал носом.

Еще одно изменение коснулось кастомизации персонажей. В «локальной» части игры появился пункт «Битва за сокровища». Чем эффективнее деретесь, тем больше монет получаете, а на них затем можно покупать предметы для кастомизации героев – от костюма и очков до типа прически и каких-нибудь брошек. Здесь же порой можно выиграть какой-нибудь предмет, вместо того чтобы покупать его.

А вот в истории и боях с другими игроками монеты не зарабатываются. Как водится, часть предметов очень эффектна, а часть – абсолютно сумасшедшая и сбивающая с толку. Будьте готовы к тому, что в онлайне вас может ожидать, допустим, Кума, лениво машущий белыми ангельскими крылышками.

Онлайн, разумеется, никуда не делся. К сожалению, опробовать его на пресс-сессии возможности не было, как и режим VR, появившийся в конце главного меню.

■■■

Судя по первым впечатлениям, с Tekken 7 все очень даже хорошо. В конце игровой сессии представители «СофтКлаба» организовали небольшой турнир среди журналистов, и он наглядно показал, что игра по-прежнему прекрасно подходит для развлечения в компании. ■

THE ELDER SCROLLS ONLINE: MORROWIND

С МЕДВЕДЕМ НА БЛОХЕ

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Пятнадцать лет назад увидела свет игра, которую невозможно пройти до конца, хотя основной квест кое-кому удавалось завершить за восемь минут. **The Elder Scrolls III: Morrowind** для многих поныне остается эталонной ролевой игрой с лучшим из фэнтезийных миров. Она не просто богата контентом – она этим контентом завалена так, что лишь самые упорные смогли бы докопаться до нижних слоев. Она сурова к нетерпеливым новичкам, почти не дает внятных указаний и позволяет делать все, вплоть до тотального истребления всего населения Тамриэля. А еще она по нынешним меркам выглядит ужасно.

Тем, кто в свое время не познакомился с этой культовой игрой, делать это мы советуем с опаской и оговорками. Начать можно с путешествия в Морровинд, которое совсем скоро можно будет совершить в онлайновой ролевой игре **The Elder Scrolls Online**.

ВХОД СВОБОДЕН

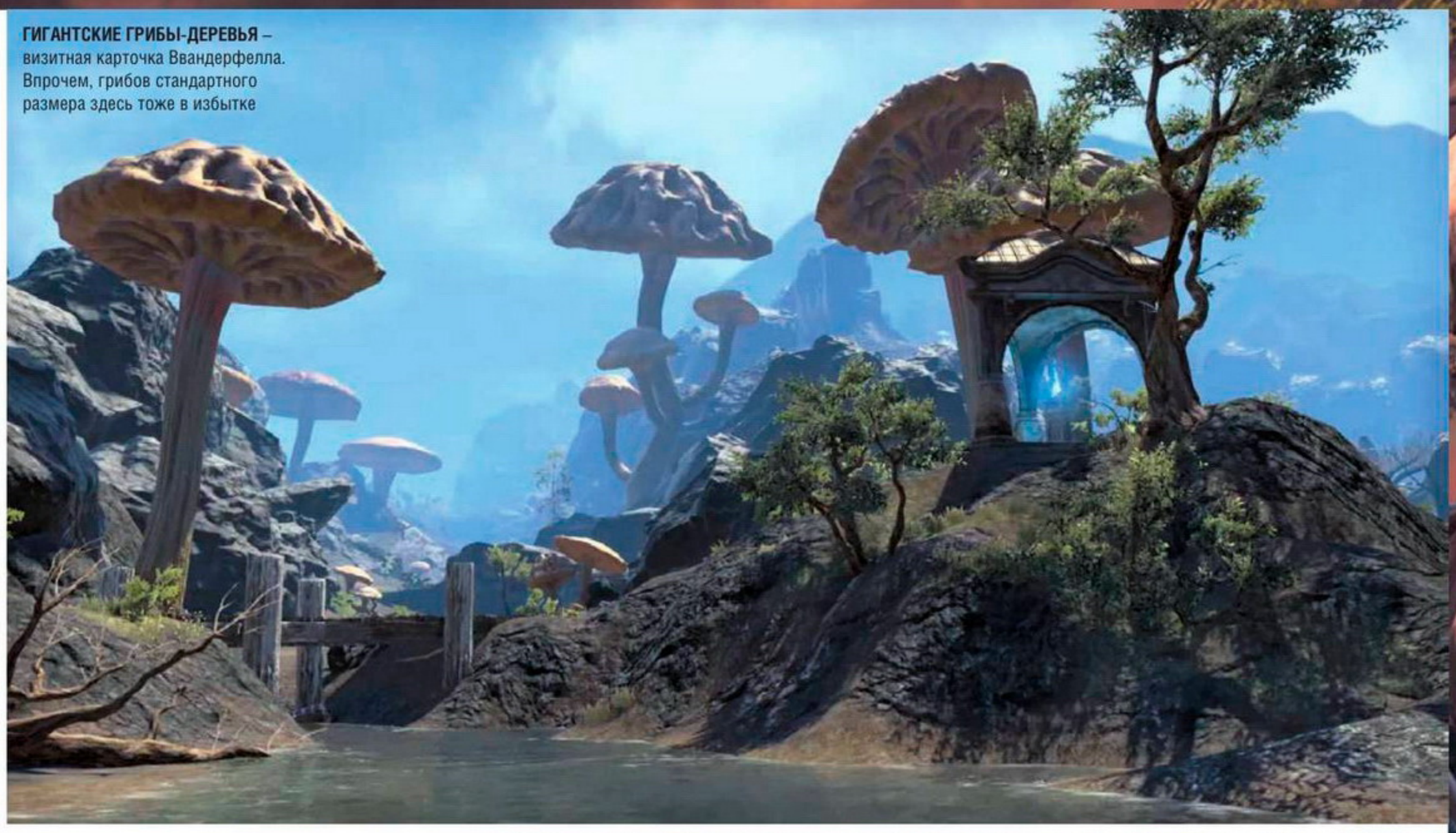
Новое масштабное дополнение **Morrowind** появится, пока печатался этот номер. А до этого оно проходило положенную обкатку на тестовом сервере. Туда мы и отправляемся смотреть, что происходило в Тамриэле за семьсот лет до событий TES III: Morrowind.

Когда на изученной карте мира появляется новая территория, обычно не обойтись без вопросов «А как туда добраться?». В этом отношении родина темных эльфов Ввандерфелл проблем не создает. Свежесозданные персонажи попадают сюда автоматически, стоит лишь закончить возню с традиционным учебным побегом из темницы. А высокоуровневые герои получают «пригласительный» квест и могут телепортироваться прямо к святилищу рядом с рыбацкой деревенькой Сейда-Нин.

Пожалуй, поясню: да, в игре есть уровни, вот только особых ограничений они

ПРИГОРОДЫ Вивека еще не скоро станут такими, как в «Морровинде»

В ГОРОДЕ СУРАН мы вникнем в историю здешнего варианта Робин Гуда



ГИГАНТСКИЕ ГРИБЫ-ДЕРЕВЬЯ – визитная карточка Ввандерфелла. Впрочем, грибов стандартного размера здесь тоже в избытке

не накладывают. Пять минут назад созданный герой и играющий с первого дня ветеран могут на равных путешествовать по миру, выполнять одни и те же квесты, сражаться с одними и теми же монстрами. Просто сложность испытаний и награда за них подстраиваются под уровень игрока.

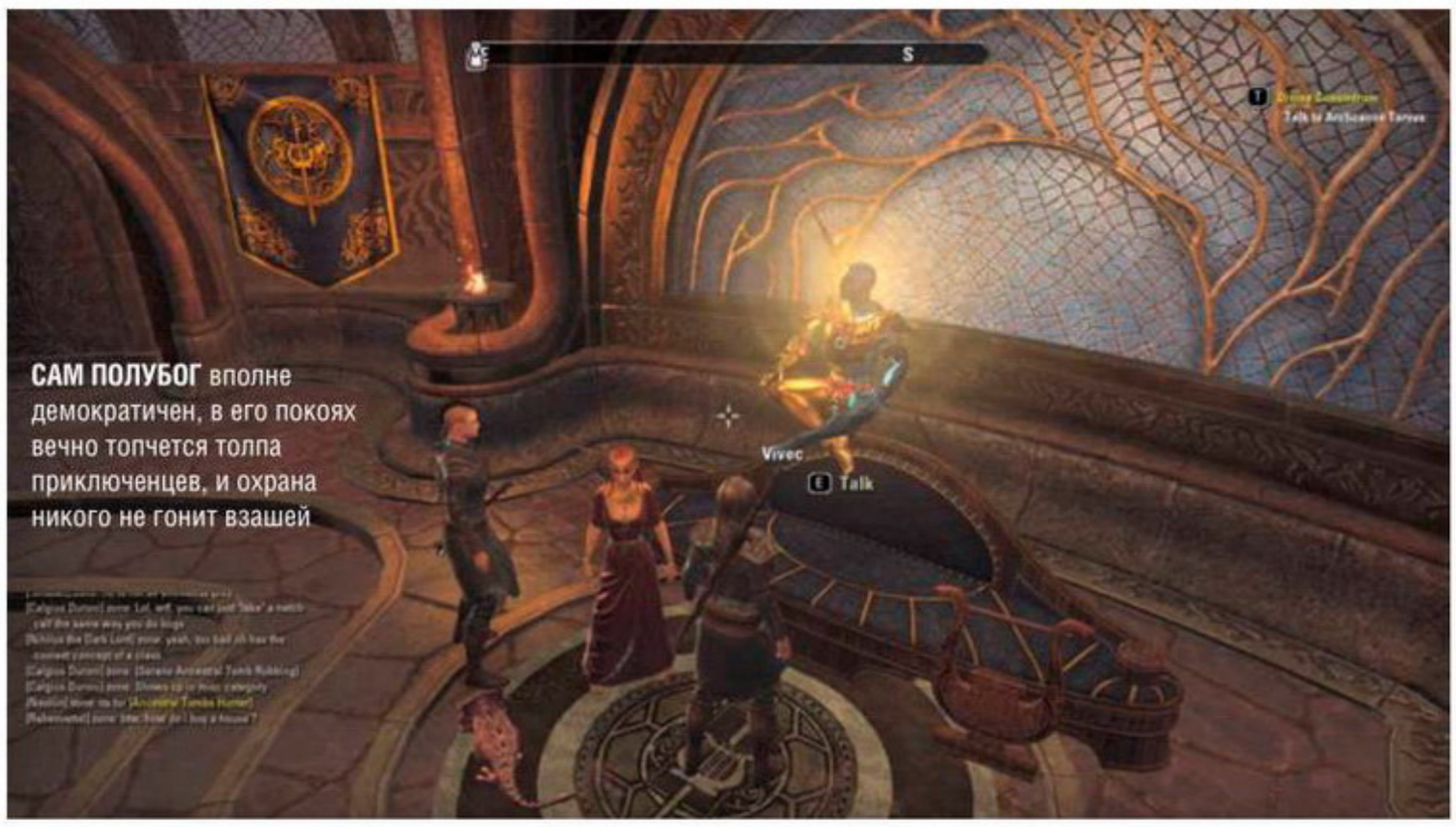
Поэтому даже на традиционно слабо загруженном тестовом сервере на улочках Сейда-Нин и Сурана, в окрестностях резиденций Великих домов и даже рядом с затерянными в глубине континента лагерями всегда можно встретить игроков, осваивающих новые территории. А уж на игровых серверах и вовсе будет толпа, как на рок-фестивале.

И немало туристов прибудет не в одиночку, а в сопровождении ручного медведя.

ЛЕДЯНОЙ ПОЛУШУБОК И ГРИБНЫЕ ПОЛЯ

В полку героев Тамриэля прибыло – к ним присоединился новый класс Warden, защитник природы. Значимость этого события раскрывает простой факт: с апреля 2014 года игра жила с четырьмя классами, и лишь теперь, три года спустя, их стало пять.

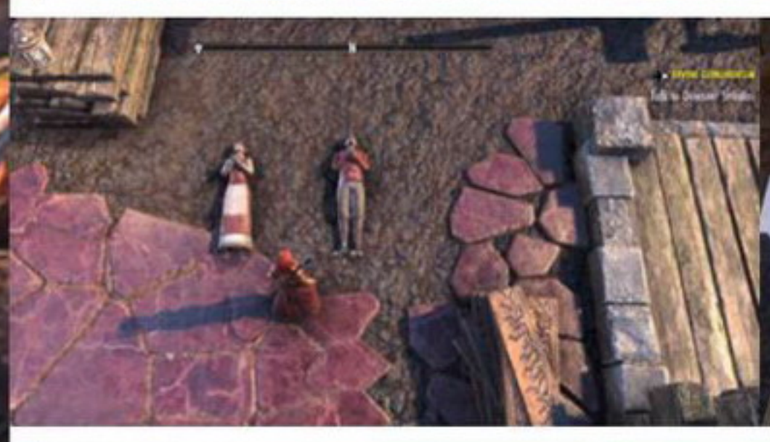
Нельзя сказать, что скудный выбор классов сильно ограничивал игроков. В TESO очень гибкая система развития персонажа и общий билд складывается из целого ряда веток. В зачет идут раса, гильдия, взятое оружие и надетая броня, особые условия наподобие вампиризма и способностей вервольфа, общемировые навыки и даже ремесленные умения. И лишь одним из слагаемых становится собственно классовая ветка навыков. Поэтому два чародея или храмовника могут отличаться друг от друга больше, чем воин от палади-



САМ ПОЛУБОГ вполне демократичен, в его покоях вечно топчется толпа приключенцев, и охрана никого не гонит взашей

ЗАЩИТНИК ПРИРОДЫ тоже себя в обиду не даст. Ледяные копья ранят врага, а после улучшения могут еще и тормозить его

КАК проучить зарвавшегося мага?
С помощью кошек и алхимии!



БЛИЖЕ ВСЕГО по виду к классическому «Морровинду» окрестности Красной горы.
Как-то уж очень просто они выглядят в сравнении с соседними локациями

на. А защитнику природы три классовых набора дают возможность превратиться в танка, лекаря или адепта дальнего боя. Или же творчески смешать умения во имя полной универсальности.

Ветка Animal Companions дает защитнику возможность призывать помощников на поле боя, восполнять запас магии и повышать скорость передвижения. Именно эта ветка дает защитнику верного стража, медведя, – правда, чтобы его призвать, придется вначале открыть особое умение. Со временем гризли можно сделать почти бессмертным: умение призыва вы вольны модифицировать так, чтобы убитый страж мгновенно возрождался.

На сторону защитника с умениями на урон становятся самые разные призрачные животные: фиолетовые медузы, синие акулы, рои пчел и хищные соколы. Эти способности – одни из самых живописных в игре, и сопровождаются они не только аккуратными спецэффектами, но также звуками и анимацией.

Вторая ветка, Green Balance, позволяет защитнику апеллировать к защитным и исцеляющим силам природы. Мгновенно вырастающие грибы, цветы, лозы и целые рощи деревьев лечат соратников и самого защитника, а пассивные способности восстанавливают запасы магии и выносливости, а также повышают максимальный запас здоровья членов группы.

Наконец, защитник может воззвать к стихии льда и превратиться в непрошибаемую глыбу. Ветка Winter's Embrace одевает группу в ледяную броню, призывает морозные ветры, подлечивающие защитника, и приморaживает врагов к месту.

Защитник, пропустивший обучающий уровень с выбором оружия, появляется на свет вооруженный луком. Но при первой же возможности основная масса народу меняет лук на посох – разрушительный или исцеляющий. А те, кому по душе стихия льда, вооружаются щитом и мечом и одеваются в тяжелые доспехи. Хотя и это вовсе не обязательно, ведь игра поощряет любой нестандартный подход к построению билда. Во всяком случае, до высших уровней и сложных подземелий.

ЧТО ТАКОЕ ПОЛЕ БОЯ?
Веселая потасовка с тремя противоборствующими сторонами

МАССИВНЫЕ ГРИЗЛИ, спутники защитников, мгновенно создают толчею в любом помещении. Но решать головоломки не мешают

ЗА СЕМЬ ДЕСЯТИЛЕТИЙ ДО

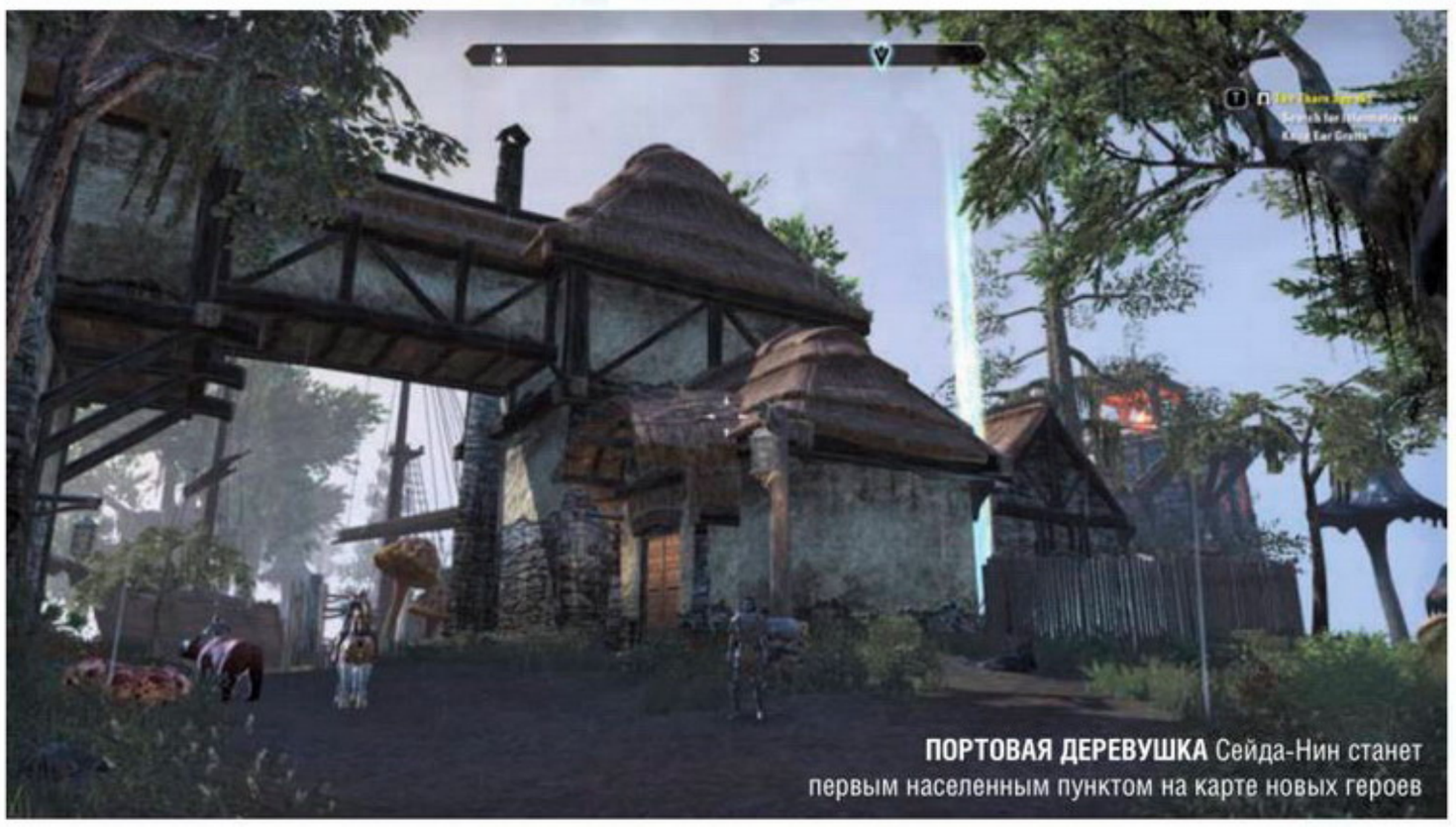
Ввандерфелл оказался не таким уж большим, по масштабам он, вероятно, уступает Сиродилу. Но вот по вниманию к деталям и по «ручной выделке» территорий превосходит прочие области здешнего Тамриэля.

Те, кто часами и годами бродил по тропинкам культового «Морровинда», почувствуют себя здесь как дома. Почти. Все же мы попадаем сюда за семьсот лет до того, как вчерашний узник отправился из Сейда-Нин в Балмору с таинственным пакетом для Кая Косадеса.

Город Вивек еще не достроен, его окрестности усеяны строительными лесами, а на некоторых из знакомых островов пока что не возведены мосты. На месте кое-каких знакомых деревень мы обнаруживаем в лучшем случае лагеря, а Красная гора пока что не превратилась в неприступную крепость. Но все прочее, начиная с карты и заканчивая скачущей в траве мелкой живностью, однозначно узнаваемо. Вплоть до здешнего междугородного сообщения с помощью длинноногих «блох».

Дизайнеры вдохновенно и заботливо перенесли в 2017 год не вид, но дух старой игры. Взять хотя бы Двери ожидания. Мы читали о них во внутриигровой книге «Предки и данмеры», а теперь они появились в обителях Великих домов и в богатых городских особняках.

ТОТ, КТО «ПОЙМАЛ ТОПОР», одевается в темно-красный хулахуп. Лучше держаться от него подальше, пока не спадет усиление



ПОРТОВАЯ ДЕРЕВУШКА Сейда-Нин станет первым населенным пунктом на карте новых героев

ЕСЛИ ГЕРОЙ ВДРУГ ПОКРЫЛСЯ ЛЬДОМ, значит, мимо пробежал защитник в «танковой» ветке. Это полезный «полушубок», защитный

По всем территориям дополнения нас проведет целый набор новых квестов. Надо сказать, что квесты в The Elder Scrolls Online: Morrowind вполне в духе оригинала. Ни один из встречных квестодателей не скажет нам ничего похожего на «убейка пяток кабанчиков, солдаты голодают». А если и скажет, то отправимся мы в места обитания кабанчиков лишь затем, чтобы выяснить, что они куда-то исчезли, а странные следы ведут в ближайший бандитский лагерь, но взятые в плен бандиты клянутся, что никаких кабанов не видели, их самих-то кто-то регулярно умыкает в ночи, и концов не сыскать... Разумеется, все это придумано для примера, чтобы не портить удовольствие. Каждый незначительный квест здесь разворачивается в увлекательную многосерийную историю с сюрпризами, опасностями, испытаниями, головоломками и даже возможностью иногда сделать выбор.

Но, конечно же, невиданного уровня свободы, потрясавшего в «Морровинде», ожидать не стоит. Все же игра онлайновая, хотя многие и «проходят» ее как обычную однопользовательскую ролевку. Проявлять творческие наклонности и применять нестандартные подходы к выполнению заданий здесь можно лишь в ограниченных пределах. Да и сам запас заданий невелик, хотя пока оценить трудно, ведь часть побочных квестов на тестовом сервере не включена, а еще часть – непроходима из-за игровых ошибок.

ЛОВИ ТОПОР!

Неокончательная версия не позволяет судить и о том, в какую сторону сдвинется игровой баланс. Небольшие правки вносятся едва ли не ежедневно. Зато можно с уверенно-

ТАКИМ ЛИ мы представляли себе Ввандерфелл пятнадцать лет назад, глядя на скромные текстуры «Морровинда»?

КАКОЙ ЖЕ ТАМРИЭЛЬ без влюбленных пар, которым ну никак не сойтись без нашей помощи!

ДВЕМЕРСКИЕ РУИНЫ в Ввандерфелле выглядят не совсем так, как в остальном Тамриэле. Для этого района их перерисовали заново, в соответствии с каноном

стью сказать, что любителям собирать оружие и броню придется задуматься о месте на складе. Только сетов в дополнении выпадает полтора десятка, а еще в качестве трофеев и квестовых наград можно заполучить прорву новой экипировки. И около пяти сетов добывается на полях сражений.

Все прошедшие годы любители PvP провели в Сиродиле, на огромной территории с базами и крепостями трех фракций. Теперь же в TESO пришли поля боя с классическими режимами «царь горы», дефматч и «захват флага». Попасть туда легко, встав в очередь, вот только выбирать не дают: куда занесет нелегкая, туда и занесет.

Режим, где три команды по четыре человека пытаются как можно больше раз убить друг друга, получился веселым и динамичным. Впрочем, он мало отличается от стандартного дефматча в любой другой игре, кроме вида временного усиления: чтобы его получить, надо выследить и схватить красный призрачный топор.

А вот «захват флага» пока что катастрофически не работает. Все три ключевые точки расположены очень близко друг к другу, и на деле получается обычная потасовка. Стоит одной из команд захватить флаг, как «на огонек» тут же прибегают две другие и мгновенно его отбивают. Маловероятно, что за оставшиеся до релиза дни **Bethesda** раздвинет границы карты, но, возможно, что-то все же удастся сделать хотя бы с временем захвата и оповещениями.

■■■

Чтобы не разочароваться в дополнении Morrowind, не надо ждать, что оно чудесным образом окажется ремейком The Elder Scrolls III: Morrowind. Да и вообще оценивать его как самостоятельную игру не имеет смысла. Это дополнение к онлайновой ролевой игре, к тому же совершенно не масштабное: один регион, один класс, поля боя и сюжетная кампания на десяток часов плюс побочки.

Но поверьте: этот десяток часов плюс побочки вы проведете в прекрасных местах и в интересной компании. Ведь где еще у вас получится приручить акулу и помочь настоящему полубогу? ■

ЧТО: Демонстрационная версия
ГДЕ: PC
КОГДА: 14 сентября 2017 года

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

РЕЖИМ ИГРОВОГО МАСТЕРА

ФЕДОР КОКОРЕВ, ЛЕВ ЛЕВИН

Пока один из людей отвлекал гоблинов разговором, драконид по имени Тед отвел лапы за спину и начал тихо готовить заклинание «опаляющих ножей». Да не просто готовить! Пользуясь передышкой, маг усложнил формулу: с каждым мгновением заклинание становилось устойчивее и сильнее. Три клинка из пламени, три цели. Каждый нож должен был мгновенно поразить по гоблину. Мало ли что эти твари замышляют! А вдруг в зарослях вокруг поляны прячется еще десяток зеленоухих?

Один из гоблинов недовольно заверещал, видимо, переговоры шли не лучшим образом. Он потянулся к оружию, и Тед понял, что пришло время выпускать чары. Чародей резко вытянул лапы из-за спины... увы, слишком резко.

И ладно бы только вывихнул кисть. Еще и кинжалы полетели куда угодно, но только не в гоблинов! Первый угодил Теду прямо в ногу и окатил его пламенем. Второй, чуть не опалив волосы соседа, исчез в чаще... а вот третий усвистел куда-то далеко за опешивших зеленоухих и совершенно случайно попал в несколько бочек, полных пороха или горючего масла.

БА-БАХ!

Куда делась солнечная поляна? Лес превратился в пекло. Гоблины оказались прямо посреди озера из горящего масла – и, конечно, были этому не слишком рады.

– Всё как я и планировал, – сказал Тед и, прихрамывая, вышел из огня.

Это произошло в **Divinity: Original Sin 2**. Ладно, не совсем – в новоиспеченном режиме гейммастера в Divinity: Original Sin 2, который нам показали на специальной игровой сессии от издателя и разработчиков.

СВОБОДА VS. УДОБСТВО

В определенном смысле почти каждая современная западная ролевка – попытка перенести на экран волшебный опыт словесной ролевой игры. Да что там, никто этого даже не скрывает! Относительно недавно все важнейшие проекты строились вокруг проверенных ролевых систем – например, d20 (от **Baldur's Gate** с ее доработанной **AD&D** до **KotOR**) или, скажем, Storytelling System (игры серии **Vampire: the Masquerade**). Даже **Fallout** изначально пытались собрать вокруг GURPS.

Иногда получалось очень хорошо. Более того, у компьютерных ролевых игр есть минимум одно гигантское преимущество перед настольными словесками: здесь многие рутинные действия (броски кубиков, учет очков здоровья и так далее) происходят автоматически. Можно не отвлекаться на скучную писанину и наслаждаться собственно игровым процессом. Ура!

Однако кое-что важное неизменно остается вне возможностей компьютерных игр. В них можно импровизировать только в заранее продуманных рамках – рамках сюжетов, механик, технологий. Много ли вы знаете ролевых проектов, где можно плюнуть противнику в лицо? Открыть в перерыве между путешествиями свечной заводик (и переделать его потом в фабрику по производству конфет)? Зашить деньги в штаны? Проглотить карманный фонарь? В словеске все это можно сделать без осо-

СВЕН делает вид, будто ничего не знает

МАСТЕР положил в сундук сюрприз

бого труда – более того, в рамках одной игровой сессии (а то и пяти минут). Главное, чтобы мастер был веселый.

Конечно, разработчики тоже не лыком шиты – они выстраивают игры так, чтобы те допускали стихийное и непредсказуемое возникновение определенных сюжетов (вспомните хотя бы неожиданные встречи в **Skyrim** или творческое использование игровых механик в недавней **Breath of the Wild**). Но истинной свободы все равно не будет – даже в самом открытом мире. Обиднее всего, что чем продуманнее игра и чем сильнее иллюзия «вседозволенности», тем более явно в конечном итоге ощущаются границы возможного.

Режим гейммастера, который для Divinity: Original Sin 2 разработали умельцы из санкт-петербургского отделения **Larian**, – неожиданно неплохой компромиссный вариант.

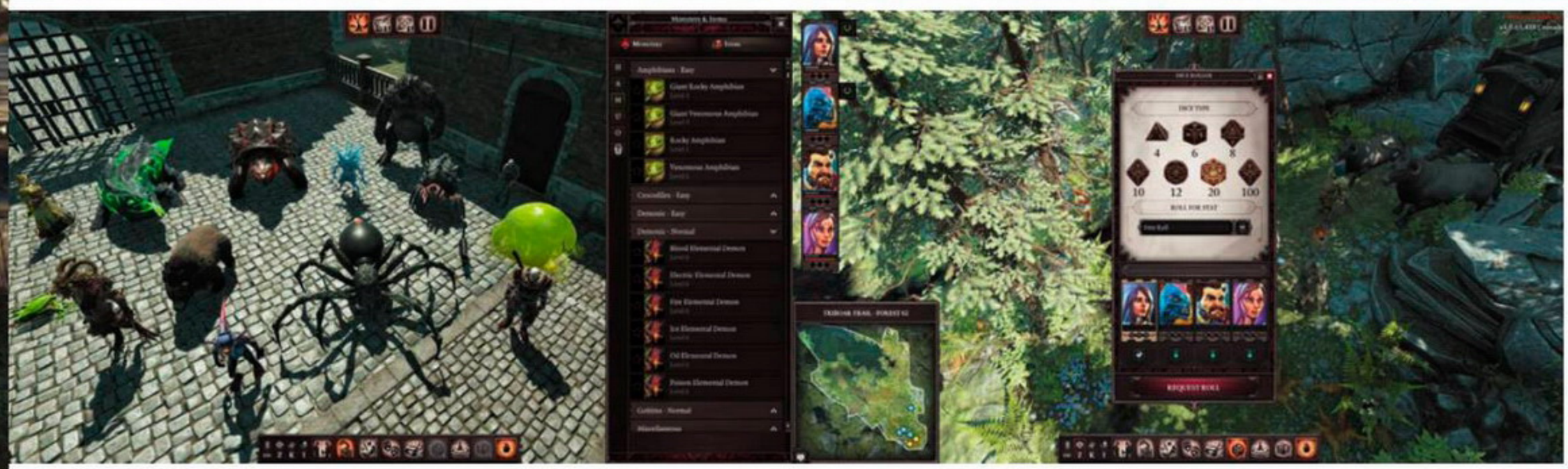
ПРОЕКТИРУЕМЫЙ ПРОЕЗД

Все начинается с карты кампании. Именно по ней, от локации к локации, будет передвигаться отряд игроков. Это может быть одна из иллюстраций, подготовленных создателями режима, или любая картинка с вашего жесткого диска или из интернета (например, карта Мордора или фотография вашего любимого кота).

Потом мастер размечает на карте локации и подгружает в кампанию нужные уровни (их даже в предрелизной комплектации предостаточно). Нужна таверна? Пожалуйста. Герои по сюжету могут попасть в лес или пустыню? Вот вам парочка вариантов.

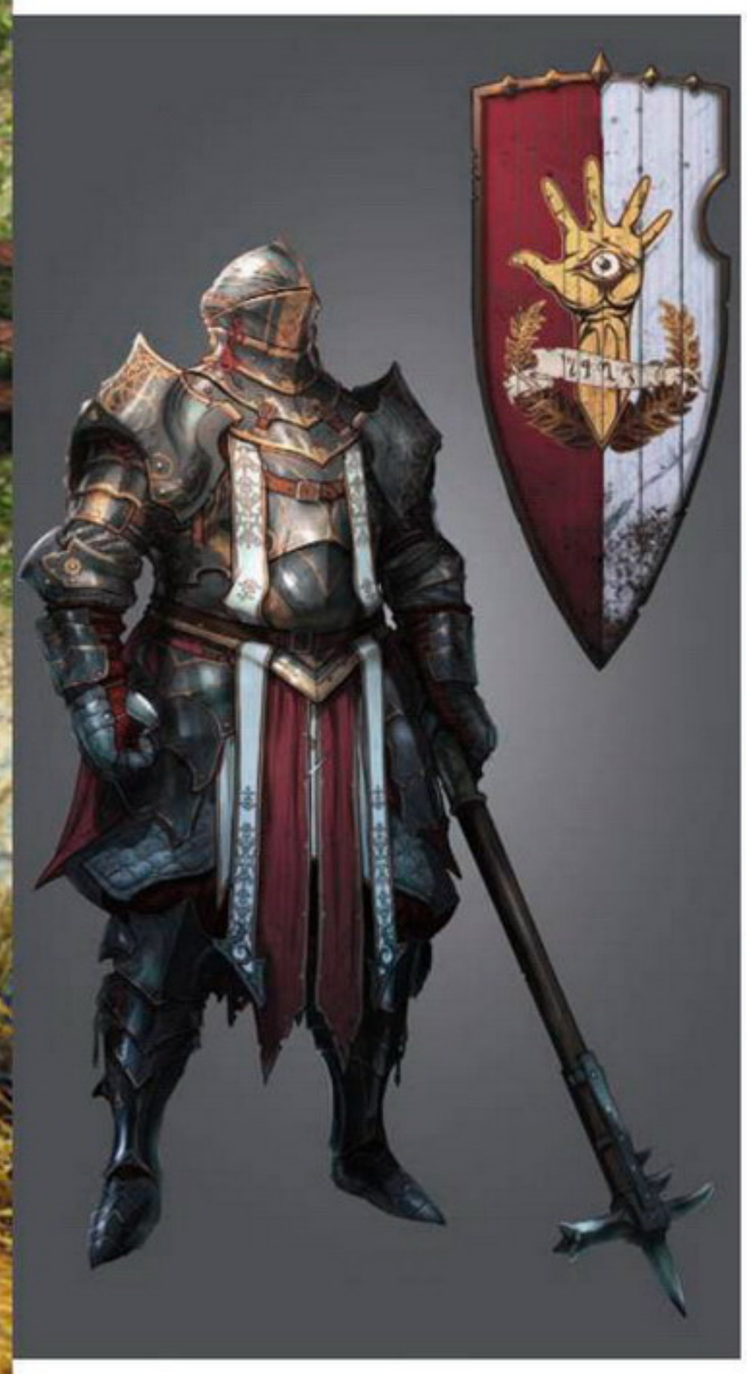
Дальше остается только наполнить карты монстрами и NPC (с тонкой настройкой параметров и, что немаловажно, довольно удобной инвентаризацией: удачного воина-скелета можно за пару щелчков превратить в шаблон для целой армии) и... разложить сокровища (их тоже можно генерировать на лету с помощью особого инструмента). Работать с этим элементарно: базовая кампания из нескольких локаций собирается буквально за час-полтора (хотя в режиме перфекциониста на этом этапе можно зависнуть надолго). Все, программа-минимум выполнена, дальше – уже магия игры.

Пользуясь этими средствами, в Original Sin 2 можно относительно аккуратно воссоздать почти любую настольную кампанию. Например, на демонстрации мы играли в «Затерянные рудники Фанделве-



НОРМАЛЬНЫЙ ЗВЕРИНЕЦ. У каждого мастера должен быть такой

КУБИКИ! Вот она – отрада игрового мастера. Только посмотрите на этот выбор!



ВАЖНЕЕ ВСЕГО на этом скриншоте кнопка «Browse», именно она позволит вам отправиться в путешествие по Эквестрии или Новой Калифорнийской республике

ра» – известный стартовый модуль из D&D. Разумеется, с разрешения самых главных «словесников» планеты – **Wizards of the Coast**. Неизвестно, правда, войдет ли это приключение в релизную версию режима или у нас изначально будут только домашние модули от Larian.

В любом случае, если режим полюбится игрокам, очень скоро у нас будет очень богатый выбор. Дело в том, что разработчики планируют вводить полную поддержку **Steam Workshop**. Предполагается, что делиться можно будет всем, от моделей персонажей и монстров до готовых историй. Если совсем кратко, это значит, что примерно через год после выхода Divinity: Original Sin 2 мы будем играть в кампанию про борьбу роботов с разумной картошкой на карте из-под «Монополии».

МАСТЕР ПРИГЛАШАЕТ В ГОСТИ

Сам игровой процесс очень напоминает обычную словеску. Мастер может в любой момент включить глобальную паузу, чтобы описать происходящее, узнать планы игроков или переставить что-то в мире. Помимо этого, в его распоряжении целый арсенал инструментов.

Во-первых, кубики (все-таки в словеску собрались играть). Кубики тут на любой вкус и цвет; нужное сочетание игроков, характеристик и кубиков выбирается буквально парой кликов.

Во-вторых, виньетки (так их называют разработчики, мы не виноваты). Фактически это экран принятия решений родом из текстовых квестов. «Обессиленный злодей упал перед вами на колени. Убить? Или помиловать?» – такого рода вещи. Их можно заготовить заранее, а можно слепить прямо на ходу.

Когда включать их игрокам – тоже решать мастеру. Довольно удобный инструмент, чтобы четко поставить игроков перед каким-либо вопросом: они потом «голосуют» за то или иное решение. К этим виньеткам к тому же можно выбрать разное оформление – опять же никто не мешает использовать картинки из интернета.

Можно по щелчку пальцев закинуть в локацию любой предмет из библиотеки, любого персонажа (хоть игрового, хоть NPC) или же убрать их из локации. Можно создавать нужные предметы, а также на лету награждать игроков опытом и золотом. Можно вселиться в кого угодно и, например, управлять им в бою.

Можно рисовать по земле пламенем, ядовитым дымом, маслом и так далее – и все это сразу начинает работать по правилам Original Sin. Можно раздавать персонажам любые статусы из арсенала игры. Сбивать с ног, ломать руки (так моделировалась вывихнутая кисть драконида Теда), усыплять... Можно сменить время суток, музыку и атмосферу. Мирная деревушка, еще мгновение назад казавшаяся самым безопасным местом на земле, быстро превращается в адское поселение под кровавыми небесами.

И самое главное. В модуль можно спокойно играть почти как в обычную Original Sin: опираться на умения и механики, которые уже есть в игре, драться в пошаговом режиме... А можно использовать все это лишь как оболочку для какой-то другой ролевой системы и решать все через броски кубиков и разговоры с мастером.

ПЬЯНЫЙ МАСТЕР

Гибкость – вообще главное достоинство игрового режима от Larian. Забудьте про

А ЕСЛИ МАСТЕР БУДЕТ не в духе, на песочке останется лежать вся партия приключенцев в полном составе

скрипты! Мастер может на лету сделать почти что угодно. Игроки захотели устроить в стартовой локации пожар? Пожалуйста (рисуем по полу пламенем, описываем реакцию местных жителей, на лету подгружаем игроков в тюрьму).

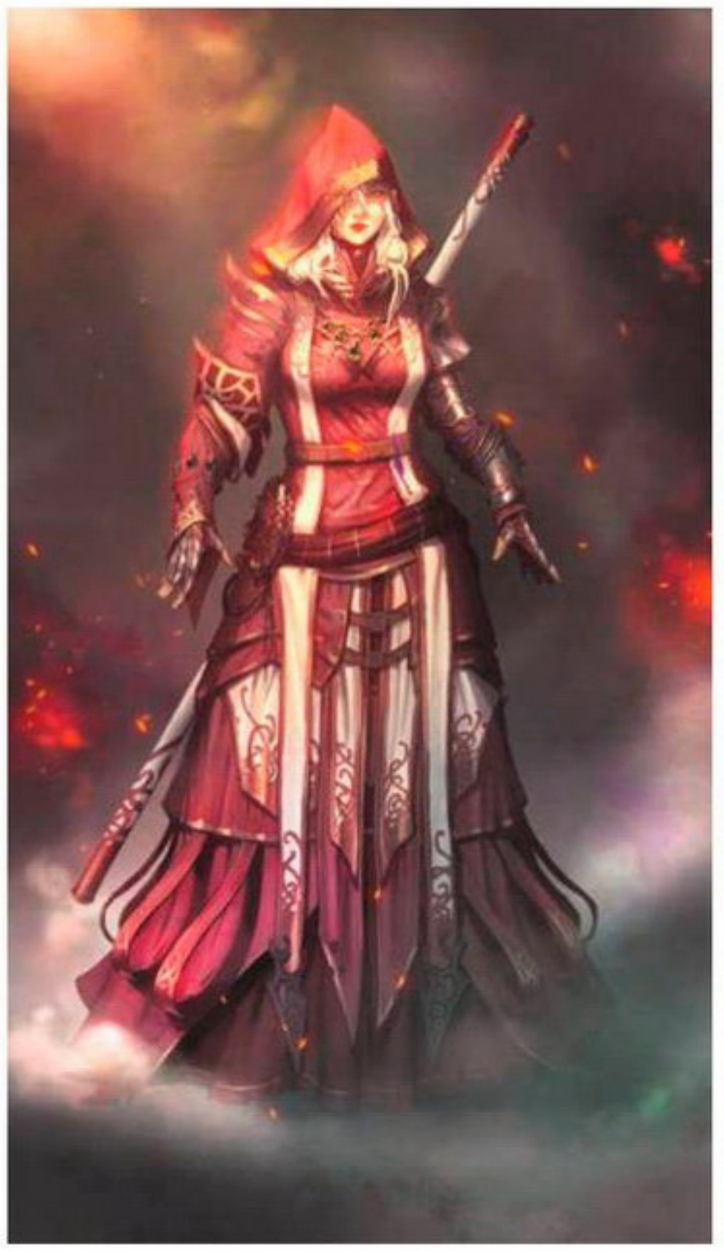
Чародейка из вашего отряда испытывала на улице новые приворотные чары? Что ж, теперь вот этот случайный сапожник отправится за ней хоть на край света (позволяем игроку пользоваться магией, которой нет в базовой игре, а потом закидываем сапожника во все последующие локации, не забывая управлять им и описывать все его реакции).

Можно делать даже довольно безумные вещи (в них, пожалуй, б*о*льшая часть удовольствия). На демонстрации я задался целью изготовить меч, который не ранит, а опьяняет. Почему бы и нет, полезная вещь на вечеринках. Берем обычный меч, оставляем боевые взаимодействия на откуп кубиков, при успешном попадании вешаем на противника статус «пьян». Да, все это требует от мастера определенных усилий (иногда создавалось ощущение, что наш ГМ жонглировал семнадцатью тарелками, проезжая на уницикле по веревке, натянутой над логовом песчаных червей), но в живых ролевых играх все то же самое.

ОПАСЕНИЯ И НАДЕЖДЫ

Опасений немного. То, что мы увидели, уже почти готовый (и прекрасный) инструмент. Вопрос только, автоматизируют ли к релизу еще какие-то процессы (будет ли более изящное решение для проблемы опьяняющего меча?) и добавят ли еще функционала, ведь его, разумеется, никогда не бывает слишком много. К примеру, мне очень не хватало возможности снабдить новый артефакт описанием на четыре страницы (обещают сделать к релизу).

Надежд же предостаточно. Не хочется плясать и радоваться раньше времени (мы все-таки серьезные взрослые люди, игровые журналисты), но мы будем, извините. Помните, какое счастье было играть с хорошим отрядом в продуманный модуль в **Neverwinter Nights**? Так вот, здесь хаос и красота живых ролевых игр чувствуются *еще* больше – и это, черт побери, очень здорово! Плюнуть противнику в лицо? Открыть в перерыве между путешествиями свечной заводик (и переделать его потом в фабрику по производству конфет)? Зашить деньги в штаны? Проглотить карманный фонарь? В Game Master Mode – пожалуйста. Главное, чтобы мастер умел жонглировать семнадцатью тарелками.



МНЕНИЕ ЛЬВА ЛЕВИНА

Так вышло, что при всей своей любви к словесным играм, волшебным мирам и компанейским развлечениям я ни разу нормально не играл в словески. То мастера нет, то компания не собирается, то еще что-нибудь – вечно все идет не так. Так что игра в режим геймммастера Divinity: Original Sin 2 стала для меня первым полноценным опытом в этом жанре. И это было потрясающе. Когда искусственные стены игровых сценариев почти рушатся, когда любую проблему можно решить (ладно, попробовать решить) любым, даже самым абсурдным способом, когда все, от чего зависит твой успех, – это твоя смекалка и удачное число на одной из граней кубика, вот тогда ты понимаешь, за что любишь ролевые игры. ■

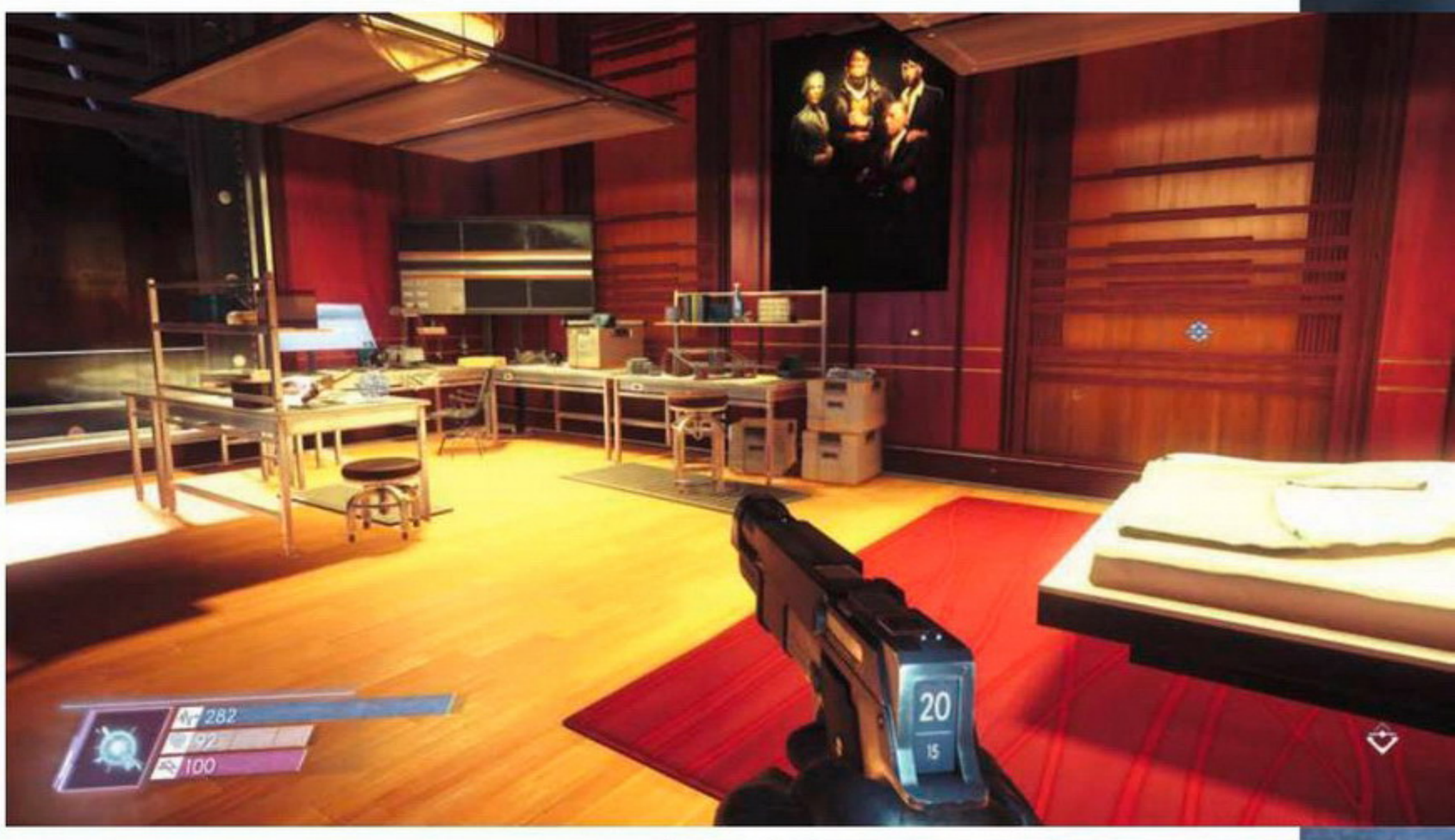
ЖАНР Приключения **ИЗДАТЕЛЬ** Bethesda Softworks **РАЗРАБОТЧИК** Arkane Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет **ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One **НЕОБХОДИМО** Intel i5-2400, 8 ГБ, 2 ГБ видео

PREY

НАУКА – ЭТО ВЕСЕЛО

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

ВЫБОР РЕДАКЦИИ



Мы на космической станции «Талос-1», пережившей некую катастрофу. Большая часть персонала погибла, станция частично разрушена, повсюду бродят монстры из ночных кошмаров. А главный герой (или героиня), ученый по имени Морган, еще и ничего не помнит. Что он(а) станет делать?

Приспосабливаться и импровизировать. Потому что, как вы могли догадаться, **Prey** совсем не шутер, а куда более сложная игра.

ИГРА вышла настолько длинной, что ближе к финалу события из вступления начинают забываться

УЧИЛСЯ У ЛУЧШИХ

Те, кто играл в **System Shock** или **Deus Ex**, почувствуют себя здесь как дома. Разработчики из **Arkane Studios** вообще не стеснялись заимствовать элементы других проектов: стиль достался Prey от **BioShock**, задачки и атмосфера отсылают к **Half-Life 2**, а иногда и к **Portal**, а во время эпизодов с некоторыми врагами вспоминается **Alien: Isolation**. Подача истории и некоторые механики позаимствованы у **Dishonored**, другой игры Arkane. Но всем этим Prey распоряжается так грамотно, что упрекнуть разработчиков в бездушном плагиате не выходит.

Большую часть времени предстоит исследовать окружающий мир, искать обрывки историй, много читать, решать технические проблемы на станции, что-то мастерить, искать пути к цели (их множество), прокачивать героя, прятаться и иногда сражаться. И во всем этом Prey удалось выдержать баланс: она учит думать, быть внимательным, расчетливым и хитрым.

Про вариативность авторы не соврали. Почти любую задачу можно решить множеством способов. Не умеете взламывать терминалы? Не выходит убить сильного врага? Дизайнеры наверняка подготовили обходной путь или пару турелей, спрятали пропуск или код от двери – их надо только найти. Импровизировать, изучать все вокруг и бродить здесь вообще очень важно – самые полезные находки, как правило, вне основного маршрута.

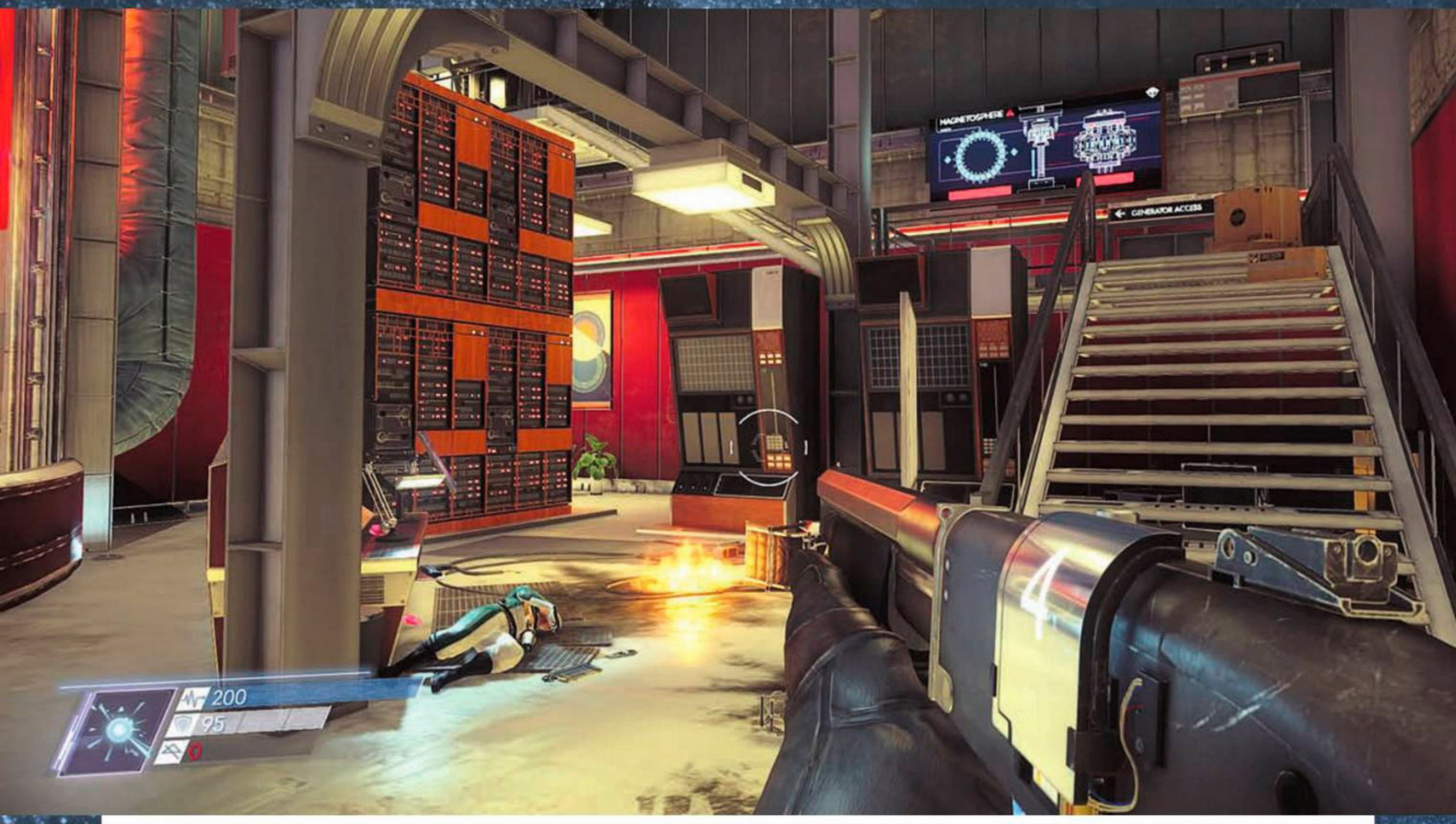
Ресурсов очень мало, патроны, аптечки и запчасти постоянно заканчиваются, и приходится приспосабливаться. Кому-то поможет стелс: от противников можно прятаться, шныряя по более безопасным скрытым путям. Кому-то подсобят гаджеты – их разрешают собрать из подручного хлама. А вот внимательность понадобится всем: заметить крошечный вентиляционный люк или записку с кодом от сейфа бывает трудно, но жизненно важно.

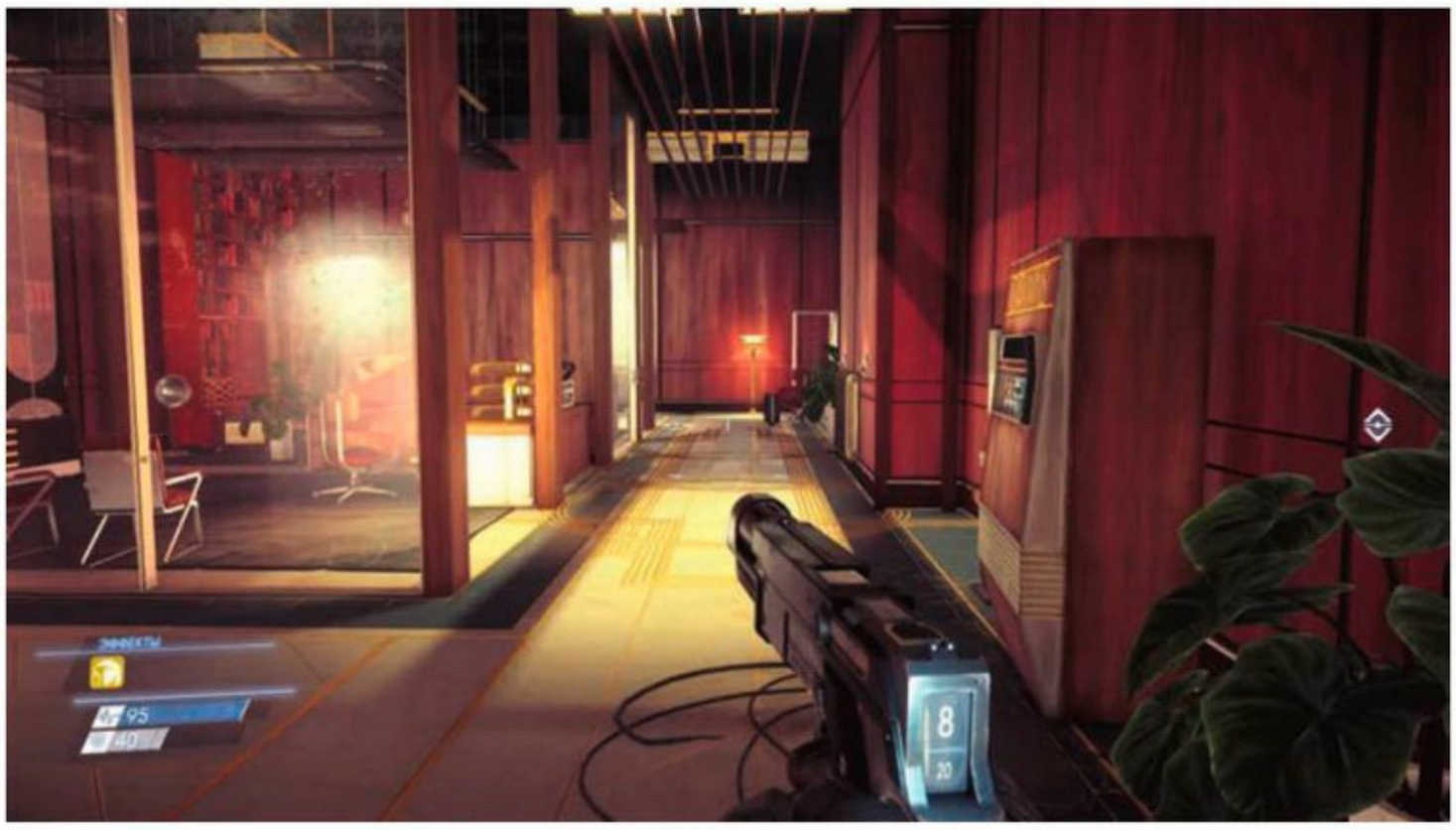
А еще пригодятся навыки, которые главный герой открывает по ходу приключения. Так, отдельные объекты, преграждающие путь, можно передвигать только после покупки способности «Подъем». Умения хакера позволяют быстро попадать в запертые области, где наверняка найдутся ресурсы или короткий путь к цели. А те, кто вложится в ремонт, смогут починить охранные турели и получить преимущество в бою.

ВЫЖИТЬ ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ

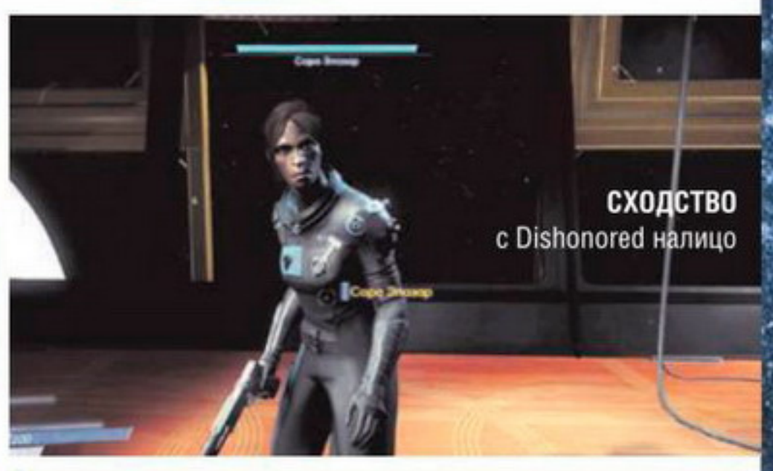
Впрочем, бои здесь не главное. Врагов много (даже очень), но почти все они сильны и живучи, так что разработчики активно призывают прятаться и убегать. Но, если все-таки не повезло ввязаться в драку, скучно тоже не будет.

ВЕРДИКТ





ПОСТЕПЕННО в каждой локации начинаешь первым делом выискивать замаскировавшихся врагов и потенциальные возможности – лужи горючего, напитки-аптечки и тому подобное



СХОДСТВО
с Dishonored налицо

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: двадцать четыре часа

Главное, чем запоминаются здешние схватки, – в них нужно думать. Когда патронов много, можно пойти и в открытый бой, но чаще всего к противникам приходишь с пустыми карманами и скверным здоровьем. В таких случаях приходится импровизировать и пускать в ход любые средства, какие только удается подобрать.

Враги здесь тоже очень разные и заставляют искать к себе особый подход. Одни, например, маскируются под предметы интерьера и нападают из засады. Другие создают двойников, стреляют сгустками энергии и отключают оружие игрока. Третьи летают, блокируют способности героя и превращают людей в зомби, а какие-нибудь монстры-невидимки вдобавок способны поднять Морган(а) и все остальные предметы в комнате в воздух телекинезом.

В итоге короткие схватки чередуются с напряженными сражениями, когда приходится ползать между столов в поисках ресурсов, бросаться во врагов стульями и прятаться в кладовках, чтобы в конце концов найти в тумбочке пару патронов и разнести надоедливого врага в клочья. Такие победы доставляют море удовольствия.

Как и в Dishonored, тут не обошлось без сверхъестественных сил. Благодаря новому изобретению, нейромодам, Морган может перенять навыки врагов – например, телекинез, контроль разума или взрывы силой мысли. А вот нашумевшая возможность превращаться в предметы на деле не впечатлила. Да, с ее помощью можно проникать в труднодоступные места, но пользоваться этим неудобно. Рядом всегда должен быть предмет, который можно было бы «скопировать». Ни на что серьезное мимикрия не годится, разве только для «пряток» с врагами, когда у игрока достаточно энергии. А случается это не особенно часто.

ПОЛНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ

Но главная заслуга Prey в том, как разработчики обыгрывают элементы механик и связывают их вместе.

Например, терминалы здесь неожиданно полезны: они позволяют не только

ОТДЕЛЬНЫЕ ТЕРМИНАЛЫ дают возможность разыскать любого сотрудника станции, у которого был особый браслет. Иногда это помогает найти союзников, припасы или даже недоброжелателей

КАЖДАЯ КОМНАТА – отдельная история. При желании можно узнать судьбы чуть ли не всех, кто там работал

читать почту, но и скачать чертежи, карты локации, активировать функции станции или найти нужного персонажа. При этом взаимодействие с сенсорными экранами происходит не в отдельном меню, а прямо в игре – нужно наводить курсор и жать на кнопку. Это не только усиливает чувство погружения, но и на геймплей влияет, особенно когда такие операции приходится проделывать прямо под носом у врага.

Если вас атакуют электричеством, то на железном полу или в луже лучше не стоять. Врагов, наступивших в разлитое топливо, можно поджечь, а газопровод напротив них пробить пулей. Или перекрыть дыру выстрелом из гипс-пушки, если струя пламени мешает пройти.

Пушка эта вообще инструмент универсальный. И дыры позволит заделать, и лопасти вентилятора остановит, и врагов обездвижит, а еще с ее помощью можно делать лестницы и забираться в самые неожиданные места. В этом плане игра не ставит никаких преград: залезть и ухватиться можно за почти всё и всюду, где это смог бы реальный человек.

А главное, что все механики гармонично взаимодействуют. Сканер монстров позволяет разблокировать уникальные навыки (их мы заимствуем у врагов), обнаружить уязвимости противников и засечь затаившихся мимиков. Некоторые гранаты не просто убивают всех врагов в округе, но заодно расщепляют их на ресурсы – утилизировать хлам после этого уже не нужно. Поэтому каждый бросок просчитываешь таким образом, чтобы вокруг было как можно больше бесполезных предметов. Даже отлынивать от сбора мусора больше не хочется, ведь каждая «ржавая пружина» – это шанс на новую пачку патронов или аптечку.

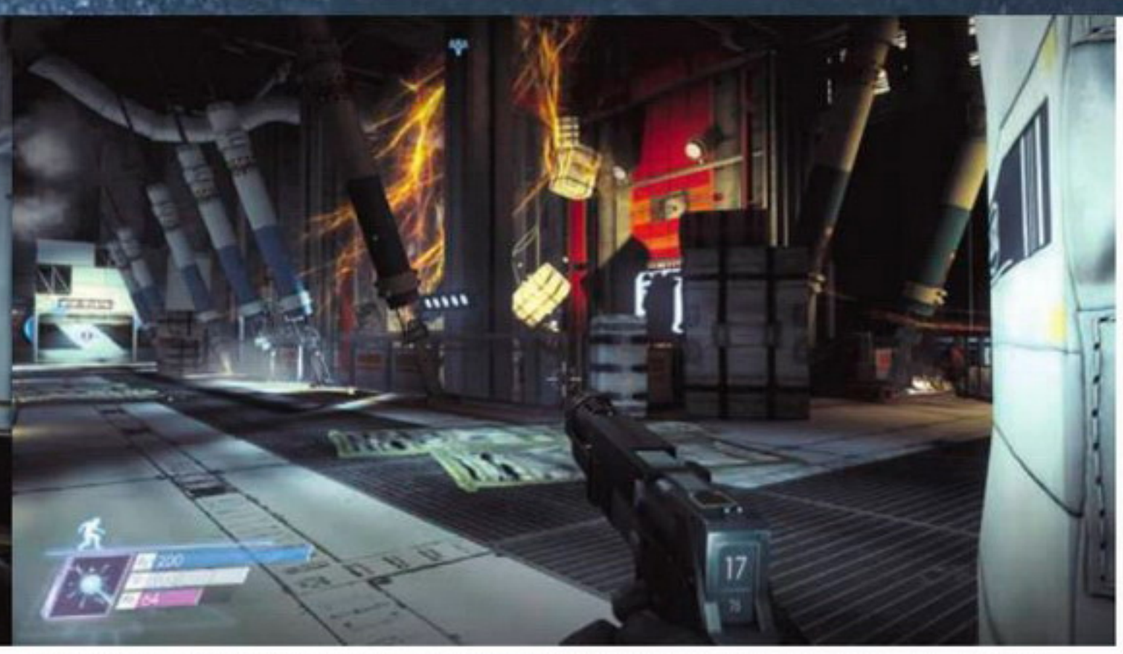
ЧТО ТАКОЕ ХОРОШО, А ЧТО ТАКОЕ ПЛОХО

Все это создает реальное ощущение выживания на космической станции. Тем более что даже кружка или соблазнительно лежащий пистолет могут оказаться замаскировавшимся врагом. После пары таких инцидентов начинаешь колотить гаечным ключом чуть ли не все в округе – стулья, глобусы, коробки... Да, Prey нельзя назвать ужастиком, но что-то жуткое в блужданиях по мертвому «Талосу-1» есть. Да и играть порой бывает сложно. Даже очень.

Иногда кажется, что по сложности Prey все равно что гость из девяностых, и это как достоинство, так и недостаток. Arkane плевать на то, что игроку может быть не понятно, куда идти и что делать. По одним и тем же локациям с возрождающимися врагами вас могут гонять по нескольку раз. А если в одночасье кончатся все ресурсы, вы проведете наеди-

ВЕРДИКТ

ЗВУКОВОЙ ДИЗАЙН В ИГРЕ ПОТРЯСАЮЩИЙ. Музыка и другие эффекты так грамотно нагнетают атмосферу, что первое время путешествовать даже страшно



А ВОТ ГРАФИЧЕСКИ УДИВИТЬ PREY ОСОБО НЕЧЕМ. Художники постарались, и к стилю претензий нет, но простенькие текстуры и угловатые модели явно понравятся не всем

МНОГИЕ НЕПОЛАДКИ можно устранить с помощью пушки, стреляющей пеной

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра полностью переведена на русский, но если к тексту особых претензий нет, то дубляж разочаровывает. Когда персонаж довольным голосом говорит: «Без паники», – впечатления остаются странные.

не с надоедливым живучим монстром целых полчаса, обшаривая пустые комнатушки.

Prey даже во время загрузочных экранов чуть ли не кричит: экономьте ресурсы, прячьтесь и убегайте от врагов, выживайте, будет трудно. И иногда это работает: вы вынуждены прятаться, использовать все подручные средства, собирать мусор, чтобы сделать из него боеприпасы, даже табуретками бросаться. И, когда удается выкрутиться, ощущения остаются особенные.

Но иногда все это просто раздражает. Прятаться, конечно, можно, но увлекательной стелс-механики здесь нет, врагов слишком много, убегать трудно из-за не самого удобного управления (по крайней мере, на PS4), а без ресурсов драться разводным ключом просто-напросто скучно.

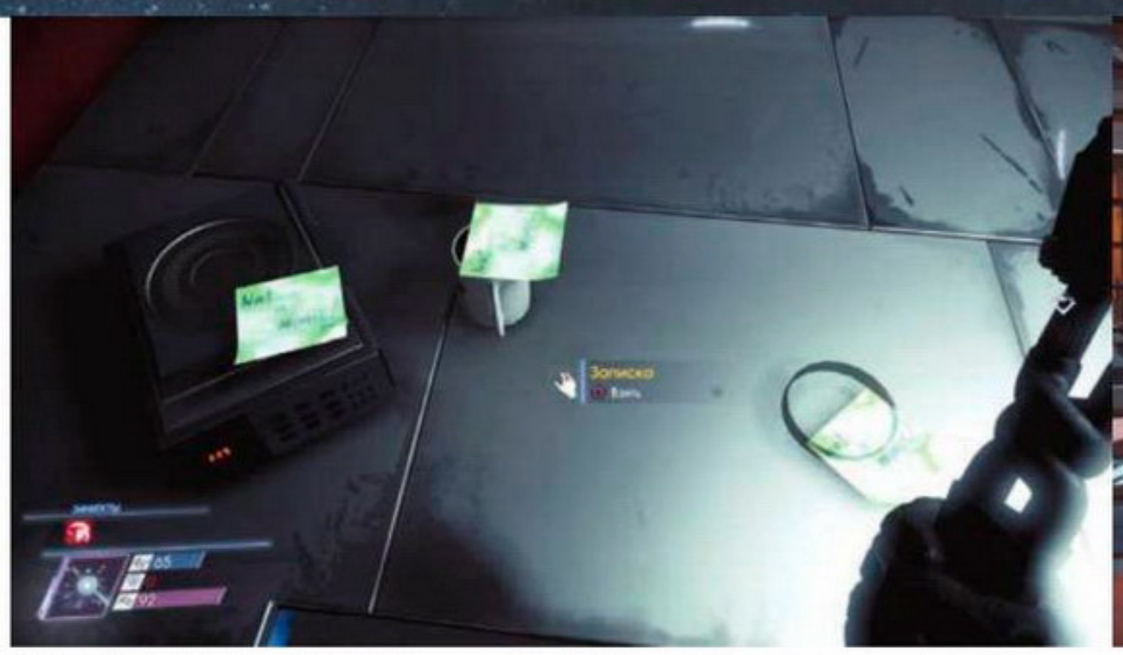
Что точно можно отнести к однозначным минусам, так это мелкие недоработки. То урон по врагам не засчитывается, то они бьют или стреляют сквозь стену. Карабкаться приходится относительно часто, но делать это неудобно: постоянно застреваешь в предметах и препятствиях. Ну а сюжетные персонажи иногда начинают говорить одновременно, из-за чего разобрать некоторые диалоги просто невозможно.

ЖИВОЙ МЕРТВЫЙ МИР

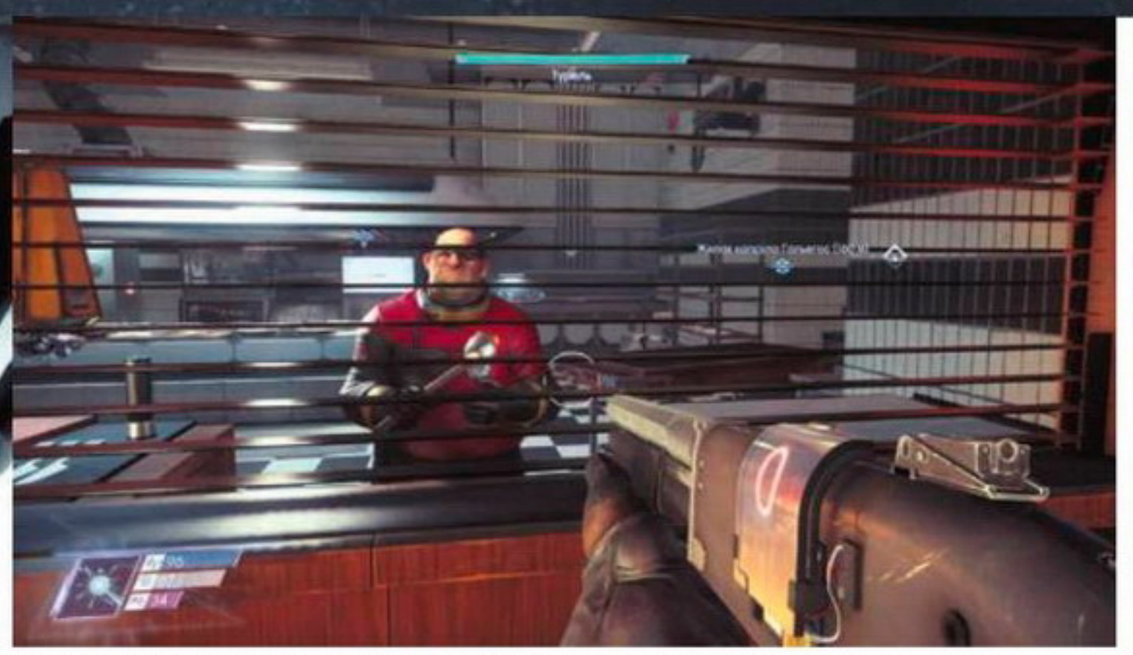
А слушать их еще как хочется! Особенно когда знаешь, что сценарием занимался Крис Авеллон, один из создателей **Planescape: Torment** и **Fallout: New Vegas**. И его вклад в Prey чувствуется. Правда, судя по всему, ему достались тексты и детали истории, а не основной костяк сюжета.

Сама фабула тривиальна до жути: герой ничего не помнит, с ним на связь выходит загадочный помощник, на станции проводились эксперименты над пришельцами... Первое время еще кажется, что интрига есть, а сценаристы вот-вот удивят и выкрутятся, но постепенно штампов становится только больше.

Однако все огрехи сюжета искупает проработка деталей. По станции разбросаны дневники, аудиозаписи, заметки и журналы, компьютеры забиты электронными письмами. Все они дают море информации об окружении, врагах, взаимоотношениях персонажей и жизни на «Талосе-1».



ЕСЛИ ВЕРИТЬ ДНЕВНИКАМ, сотрудники этого отдела решили обклеить все предметы стикерами, чтобы точно знать, где мимик, а где нет. Хорошая идея...



ЕСЛИ В ПЕРВЫЕ ЧАСЫ чувствуешь себя одиноким, то постепенно встречается всё больше и больше выживших. Правда, не все встречи оказываются приятными

СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ В PREY – отдельное удовольствие. Сперва весь собранный хлам нужно сбросить в корзину утилизатора, потом нажать на кнопку, дав команду переработать всё в ресурсы, собрать их, перейти к другому терминалу, выбрать нужный предмет, положить ресурсы и нажать на кнопку создания. Получается долго, но атмосферно

Из обрывочных сведений собираются целые сюжетные линии, а многие их герои позже появляются и участвуют в глобальной истории.

Увидеть своими глазами можно почти всё, что упоминается в записях. Услышали про эксперименты над людьми – обязательно наткнетесь на лабораторию, где они проводились. Прочитав, как группа работников коротает время за настолками, вы отыщете их стол, а на нем – правила и даже листы персонажей. А найдя труп человека, позже, вполне возможно, вы заглянете в его комнату. И это делает мир игры гораздо живее.

То же и с побочными миссиями: тут мы и детективные загадки разгадываем, и за психопатами охотимся, и спасаем других героев. Многие такие сюжеты нелинейны: одна ошибка, и важный для истории персонаж погибнет. Игра при этом продолжится, словно ничего не произошло. И лишь при повторном прохождении выяснится, что пропала целая сюжетная линия.

Моргану дается даже возможность сбежать со станции на спасательной капсуле, не дожидаясь заключительных миссий и истинной концоцвки. И, возможно, не зря. Именно финал, пожалуй, главное разочарование во всей игре. Ничего ужасного, но после двадцати-тридцати часов геймплея концовка кажется скомканной и обидной.

■■■

Prey – удивительная игра. Тем, кто не любит трудности, медленный темп и сборку сюжета по запискам, ее можно смело пропустить. А вот остальным она запомнится как геймплейными находками, так и ощущением приключения. Обойдя каждую комнатку, починив множество систем и узнав истории десятков персонажей, просто влюбляешься в станцию и ее обитателей. И после финальных титров накатывает ностальгия: кажется, что вступление было давным-давно, а ты прошел долгий путь. И это – одна из самых приятных эмоций, какие только могут подарить игры. ■

ПОРАДОВАЛО:
– атмосфера «ужаса в космосе»;
– истории обитателей станции «Талос-1»;
– взаимосвязь механик;
– нелинейность;
– внимание к деталям;
– музыка Мика Гордона и звуковой дизайн.

ОГОРЧИЛО:
– сюжет изобилует штампами;
– скомканная концовка;
– не самая современная графика;
– кому-то игра покажется чрезмерно сложной.

ВЕРДИКТ
Очень атмосферное приключение с целой кучей занимательных геймплейных механик. Если вы любите не только стрелять, но также читать и думать, Prey займет вас надолго.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
9,0
«Великолепно»

ТОТ, КТО МЕНЯ СОЖРЕТ

МОНСТРЫ В PREY

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Жизнь в глубоком космосе, когда Земля видна разве что в иллюминаторе, и так не сахар. Одна серьезная поломка – и прощай половина экипажа. И, как будто этого мало, космическая станция «Талос-1» еще и полна незваных гостей инопланетного происхождения.

Вволю нагулявшись по просторам станции, пережив несколько десятков смертей и внимательно изучив всех, кто способен доставить игроку неприятности, рассказываем о врагах самоотверженного ученого Морган(а) Ю. И да, **ВНИМАНИЕ! Возможны спойлеры**: некоторые враги встретятся только на поздних этапах игры.

мимики

Typhon Cacoplasmus, четырехлапые паукообразные и очень энергичные существа – первые инопланетяне, с которыми мы повстречаемся в Prey. И, увы, продолжим встречаться практически повсюду на громадной станции.

Что в общем-то и неудивительно: мимики – это основная жизненная форма тифонов. Мимики поглощают органическую материю и порождают себе подобных. А достаточно «наевшиеся» особи способны породить и другие жизненные формы тифонов.

Мимики не вооружены, но от этого не становятся менее опасными. Они потрясающе быстро бегают, далеко и высоко

ТОЛЬКО ЧТО здесь был один мимик. Но ему удалось сытно поесть

ВЫСШИЙ МИМИК выглядит совсем как обычный, только с шипами на спине

РАССМОТРЕТЬ ТКАЧА СЛОЖНО, он постоянно движется и меняет форму. Но фактически это просто веник из мимиков

прыгают и с эффективностью хедкрабов обнимают голову, особенное внимание уделяя шее. После таких объятий жертва долго не протягивает, а сытый мимик быстро делится на несколько особей.

Когда же пищи на горизонте не видно, мимики впадают в некое забытье, прикидываясь обычными предметами интерьера. Неприятная вещь: идешь себе по пустой комнате, а тут стул вдруг превращается в паука и бросается в лицо. Уставшие от таких шуточек члены команды даже пытались навешивать на проверенные предметы стикеры: «Это не мимик».

Просканировав мимиков, Морган тоже научится превращаться во что угодно. Очень удобно, когда играешь в прятки.

Как сражаться: мимики очень не любят лучемет, но тратить на них дефицитные патроны совершенно непозволительная роскошь. Намного эффективнее зафиксировать мимика гипсом и быстро добить разводным ключом. Эта тактика годится и для высших мимиков, которые намного опаснее обычных за счет регенерации. Кстати, эту способность у них тоже можно позаимствовать.

Главная опасность мимиков в том, что они молниеносно размножаются на живой плоти. Так что, если в комнате есть еще кто-то, он вполне может стать кормом, и тогда придется справляться уже с четырьмя мимиками вместо одного. Охранять потенциальный «паек» или убивать заблаговременно – выбор игрока.

ТКАЧ

По сути, ткачи – это не отдельный вид тифонов, а просто кучки мимиков. Их стайки могут слиться в ткача (визуально; на деле процесс более сложный), а сам он сумеет породить и более сложные организмы.

Ткач способен возродить человека, из которого мимики высосали всю пси-энергию, – такие ходячие мертвецы становятся *фантомами*. Для защиты своего вида ткачи создают *телепатов* и *технопатов*, а также другие, намного менее исследованные формы. Вдобавок с помощью ткача обычные мимики превращаются в высших.

Именно благодаря ткачам некоторые помещения станции оказываются заплетены золотой паутиной – «кораллом». Роль этих таинственных нитей так и не была исследована до конца.

У ткачей Морган Ю научится создавать фантомы и парировать входящий урон.

Как сражаться: как и мимики, ткачи невосприимчивы к электромагнитным импульсам. Их надо глушить психошоком, чтобы не бросали в бой все новых цистидов и мимиков. Полезна будет и нуль-волна. А вот в рукопашную на них идти не стоит.

ФАНТОМ

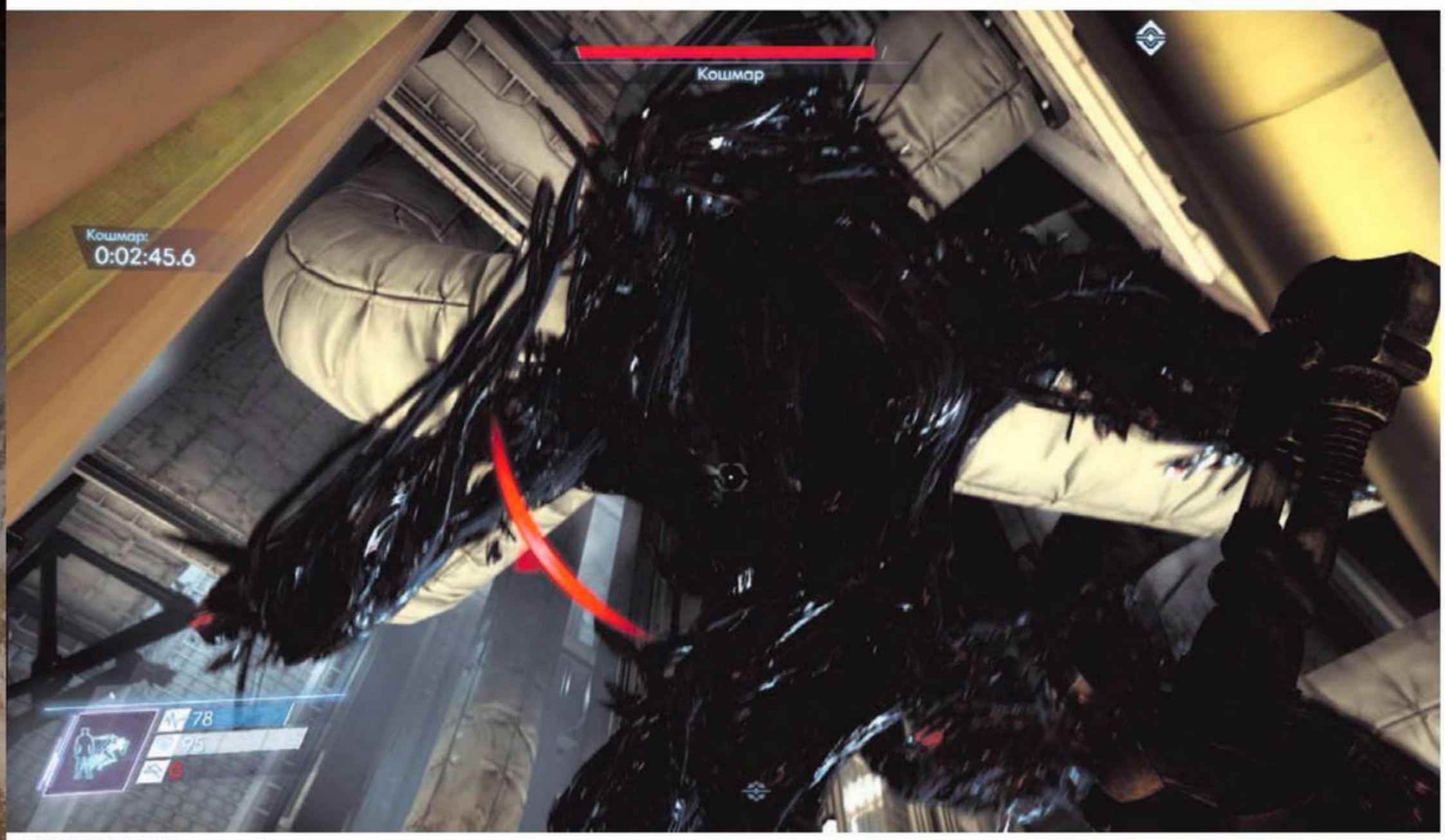
Когда ткачи наедаются, они порождают фантомов. *Typhon Anthrophantasmus* – это бывшие члены экипажа, превращенные в чудовищ, которые уже ничего не помнят о своей прошлой жизни.

Фантомы сильны, быстры и опасны. Пусть их походка вразвалочку вас не обманывает – они умеют мгновенно телепортироваться на значительные расстояния, – в любой момент ждите, что темная громадина возникнет у вас за спиной.

Набираясь сил, ткач порождает все более опасных фантомов. Термофантом поджигает все рядом с собой, электрофантом выводит из строя технику, а эфирный создает собственного двойника и оставляет лужи, так что приходится еще и под ноги смотреть.

Фантомы научат Ю кинетическому взрыву, отбрасывающему противников. У эфирного можно позаимствовать фантомный сдвиг, научиться поглощать эфир и защищаться от него. Электрофантом обучит обращаться с электричеством, а термофантом – с жаром и плазмой.

КОГДА ЭЛЕКТРОФАНТОМ РЯДОМ, помехи заметны даже на интерфейсе, его термособрата можно издали заметить по зареву, а эфирный подвид всюду ходит в компании двойника



У НАС ТРИ МИНУТЫ на то, чтобы выжить. А расправится Ю с кошмаром или убежит от него – игре совершенно не важно

Как сражаться: забудьте о разводном ключе! К фантому не так-то просто подобраться, он отбрасывает противника кинетическим взрывом. А вот гипс на время отобьет у него охоту телепортироваться за спину.

Термофантом не боится огня, но слаб к психическому урону. Электорофантома невозможно оглушить, а эфирный фантом умеет поглощать эфирный урон. Эффективнее всего припасти против них побольше зарядов для лучемета. Для всех, кроме электрофантома, подойдут также ЭМИ-бомбы.

КОШМАР

Когда Ю начинает вживлять себе нейромоды, этим он привлекает внимание мощных и опасных пришельцев. И во главе их пищевой цепочки располагается самый крупный, сильный и опасный тифон – кошмар. Выглядит он именно так, как и называется, да и действует соответственно.

Как сражаться: бежать!

Кошмар не боится оглушений и электромагнитных атак, гипс к нему не липнет, и даже приманки для тифонов не особо его отвлекают. Вступать с кошмаром в бой стоит лишь с пси-атаками и созданием фантомов в арсенале. И не забудьте про запас патронов и картриджей для лучемета! Еще отлично помогает дробовик, только вот патронов надо много.

Но даже на бегу стоит подзадержаться, чтобы просканировать кошмар. Помимо кинетического взрыва, регенерации и парирования, он владеет полезным умением защиты от страха.

ЗАФИКСИРОВАННЫЙ ПОЛТЕРГЕЙСТ совершенно безобиден. Да и в свободном виде он уж точно не самый зловредный противник

ПОЛТЕРГЕЙСТ

Когда ткач создает фантома, не все проходит гладко. Если ошибки и помехи слишком велики, то человеческие останки превращаются не в фантом, а в его слабое подобие – полтергейст.

Полтергейст – единственный из тифонов, который умеет становиться невидимкой. И, по большому счету, не такой уж он и злой. От скуки он развлекает себя сам, хлопая дверьми и поднимая в воздух мебель. Если повезет, с главным героем полтергейст тоже просто поиграется и отпустит. Но может и напасть – без всякой на то причины. К счастью, его собственные атаки далеко не самые опасные, зато в подвешенном состоянии можно стать легкой добычей мимиков и фантомов.

Как сражаться: сложно не убить полтергейста, а просто увидеть. Можно выманить его приманкой, но намного проще сделать несколько выстрелов из гипсовой пушки туда, где начинают потрескивать сполохи эфирной энергии. Замурованный полтергейст не опасен, добить его можно даже ключом.

ЦИСТОИДЫ ОБИТАЮТ ВЕЗДЕ, где никто не ходит. Ведь любое движение для них – повод для самоубийства

ЕСЛИ ГДЕ-ТО РЯДОМ притаился технопат, то зараженные операторы будут подтягиваться на поле боя один за другим. Их запас практически неисчерпаем

ЦИСТОИД

Цистоиды занимают не совсем понятное место в иерархии тифонов. Обитают они обычно поодаль от собратьев, их гнезда легко найти даже в открытом космосе. Внешне они смахивают на маленькие огненные мячи, а мрут с одного выстрела или удара. Да и сами по себе цистоиды – те еще камикадзе: едва завидев движение, «мячики» на всех парах бросаются навстречу и взрываются, как гранаты.

Пережить несколько таких атак может даже непрокачанный Морган. Но мелкими партиями цистоиды практически не летают, а частенько еще и путешествуют в компании более опасных тварей.

Из навыков цистоиды ничего нового не предложат: кинетический взрыв можно скопировать и у других противников. Правда, охотиться за мелкими подрывниками безопаснее.

Как сражаться: цистоидам все равно, обо что взрываться, так что можно просто бросить в них стул. Или же встретить их с гипсовой пушкой, если не жалко зарядов. Прекрасно работает также созданный героем фантом.

ТЕЛЕПАТ

Телепат – один из самых грозных врагов, практически мини-босс. Об их приближении легко узнать издали, на слух: подчиненные телепатом члены экипажа бродят, выкрикивая бессвязные реплики или зовя на помощь.

Атаки телепата легко отправят Ю на тот свет, стоит только зазеваться. Вдобавок на стороне этого тифона сражаются покоренные им люди, что как минимум не упрощает задачу. И все становится намного сложнее, если попытаться спасти экипаж.

Телепаты обучат Ю взламывать разумы, создавать кинетический взрыв и атаковать психошоком.

ОДНИМ РАЗВОДНЫМ КЛЮЧОМ здесь не разберешься

ОДИН ИЗ ЭФФЕКТОВ ТЕХНОПАТА – хищение сглаживания картинки и добавление зернистости

Как сражаться: телепат уязвим к огню, взрывам и нуль-волнам. В идеале его надо забрасывать бомбами и расстреливать, не выпуская из ошеломления или отвлекая приманками и фантомами.

ТЕХНОПАТ

Еще один мини-босс действует почти как телепат, только вместо людей за него сражаются зараженные операторы и турели. А его особое умение отключает все близлежащие механизмы, включая ракетный ранец главного героя. Зато у технопатов можно приворовывать навыки телекинеза, электростатического взрыва и «приручения» машин.

Как сражаться: технопат боится практически всего, кроме огня. Электричество, электромагнитные импульсы, взрывы, пси-волны, лучемет – все отлично пойдет в ход. А если вспомнить, что на стороне технопата сражаются механизмы, то стоит припасти для встречи с ним парочку утилизирующих гранат.

ЗАРАЖЕННЫЕ

В основном попавшие под гипноз тифонов люди сопровождают телепата, а зараженные операторы летают бок о бок с технопатом. Но бывают и случайные встречи с «потеряшками».

Как сражаться: можно не сражаться, а перехватить контроль над людьми, и они перестанут атаковать. А механизмы можно как «перепрячучить», так и взломать с помощью навыков хакера. Кстати, у подчиненных людей можно позаимствовать умения психошока и взлома разума, а у зараженных операторов и турелей – телекинез и навык «Повелитель машин».

Если, конечно, вам не лень, – тогда можно и просто перебить врагов. Разводного ключа и гипса будет достаточно. ■

ОТ ГИПС-ПУШКИ ДО ЛУЧЕМЕТА

РУКОВОДСТВО ПО ОРУЖИЮ В PREY

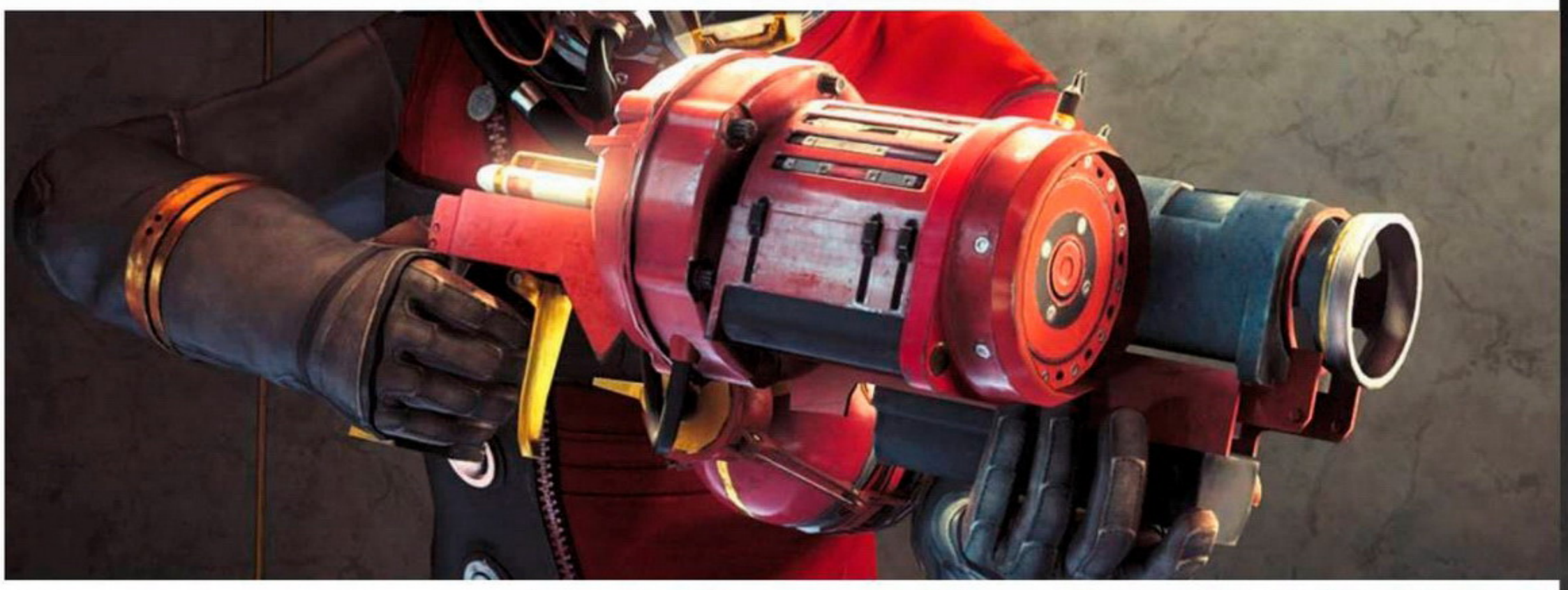
АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Морган Ю, главный герой **Prey**, совсем не похож на супергероя. Умирает он быстро, на ящики с сотнями патронов не натыкается, зато врагов против него выходит уйма. Как выжить? В этом Ю помогают находчивость, внимательность и, разумеется, оружие – как привычное, так и совершенно фантастическое. О нем мы и расскажем поподробнее.

РАЗВОДНОЙ КЛЮЧ

Забавно, но главные герои игр вроде Prey обожают строительные инструменты. В **Half-Life 2** мы пробивали черепушки монтировкой, а в **BioShock** игрокам доставался разводной ключ. И здесь мы снова берем его в руки.

Назвать ключ по-настоящему эффективным оружием, к сожалению, нельзя, но все искупает одно – надежность. Прочие способности, пушки и гаджеты нуждаются в ресурсах, разводной ключ же не подведет никогда: он помогает находить затаившихся мимиков (просто бейте по всему подряд), разбивать стекла и препятствия из затвердевшей пены. Да и какого-нибудь мелкого врага порой лучше одолеть врукопашную, чем тратить драгоценные патроны. Един-

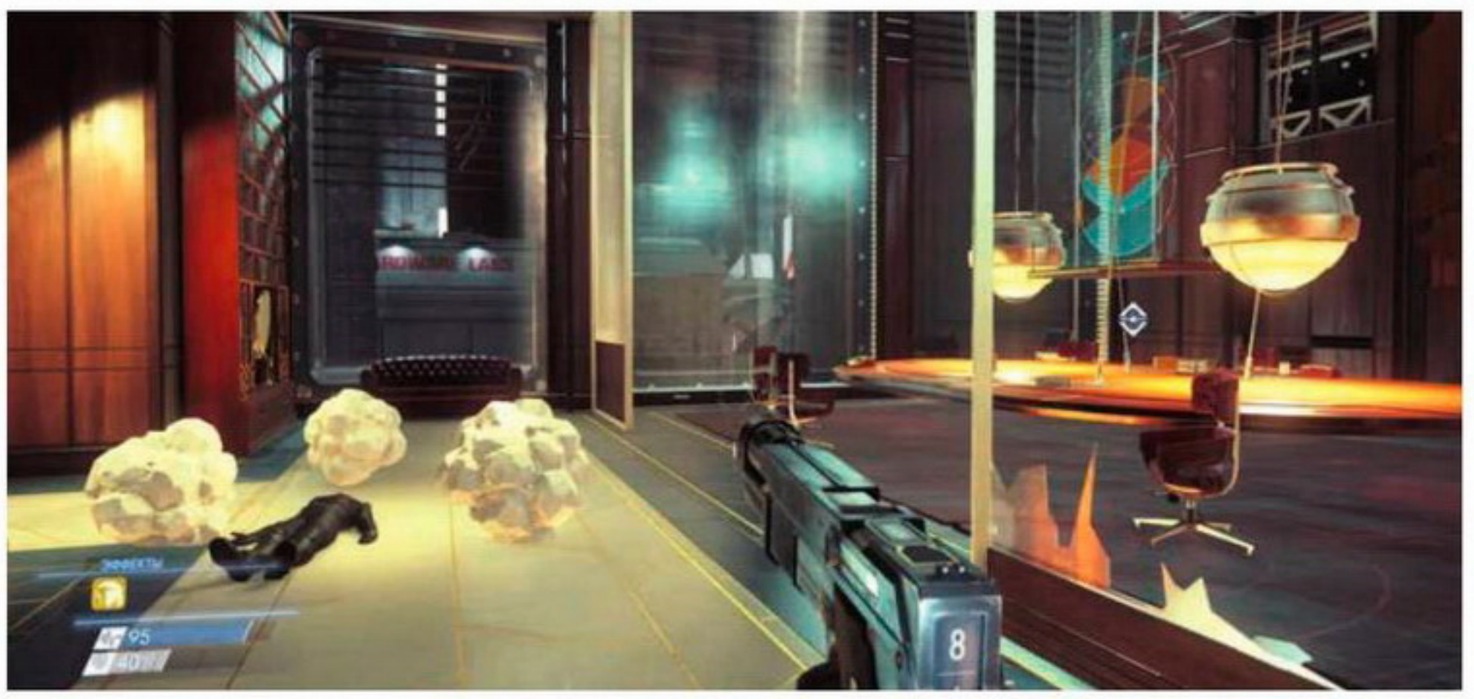


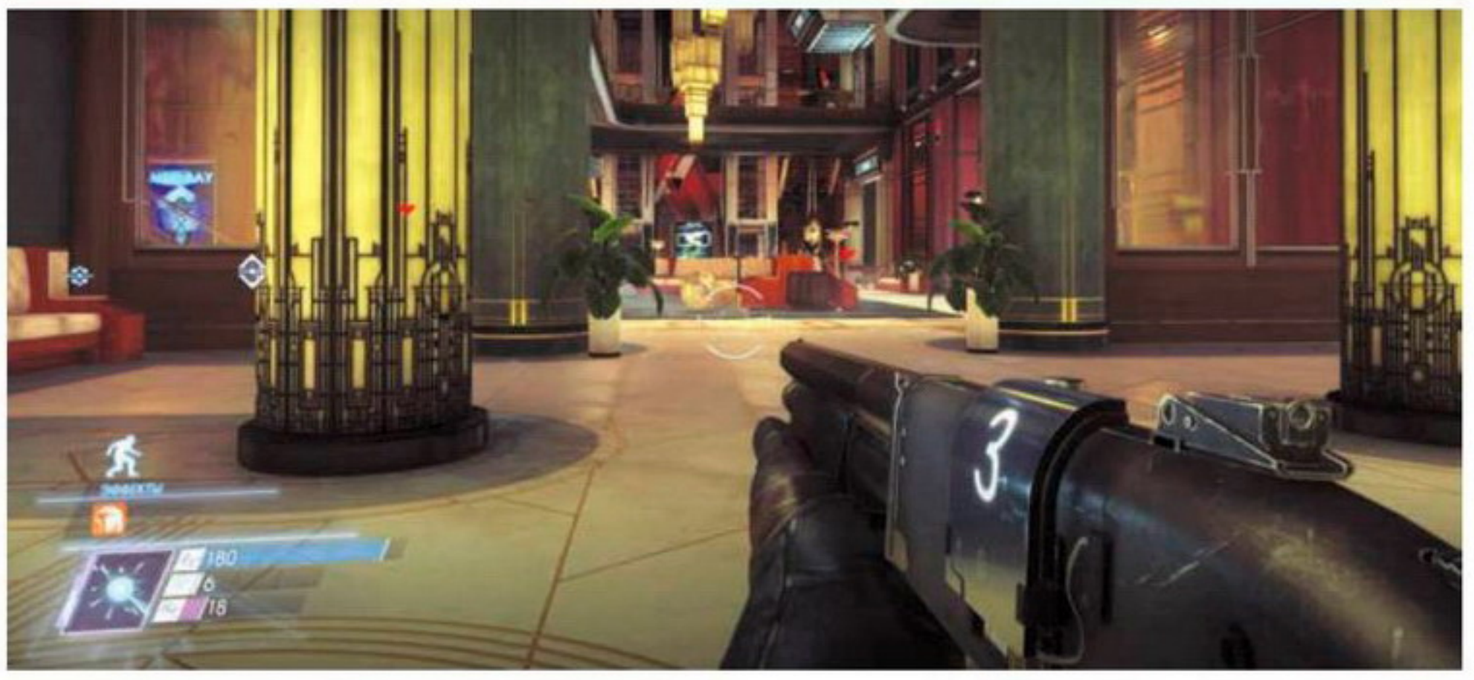
ственный минус, помимо невысокого урона, – это расход выносливости на каждый взмах. Долго с ключом не повоюешь.

ГИПС-ПУШКА

Гипс-пушка, пожалуй, один из первых и самых полезных инструментов, хотя оружием ее можно назвать с большой натяжкой. Главная функция этой «пушки» – стрелять неким гелем, твердеющим сразу после соприкосновения с объектом или поверхностью. «Объекты» эти могут быть самыми разными: некоторые враги, например, оказавшись в пене, теряют возможность двигаться. Это особенно полезно в бою против юрких мимиков и «невидимок», владеющих телекинезом: гель поможет сделать их видимыми, а также на время замедлит.

Однако самые полезные свои функции эта пушка выполняет в мирное время. С ее помощью можно тушить пламя (просто стреляйте по языкам огня), останавливать вращающиеся лопасти вентиляторов, затыкать дыры в пробитых газовых трубах или временно чинить поврежденные электрощитки, бьющие током. А если хочется добраться до труднодоступного места, то из затвердевающей жижи можно «вылепить» чуть ли не полноценную лестницу. Однажды, спасаясь от врагов, нам удалось создать ее буквально на бегу – и мигом оказаться на втором этаже. Момент вышел на редкость зрелищный.





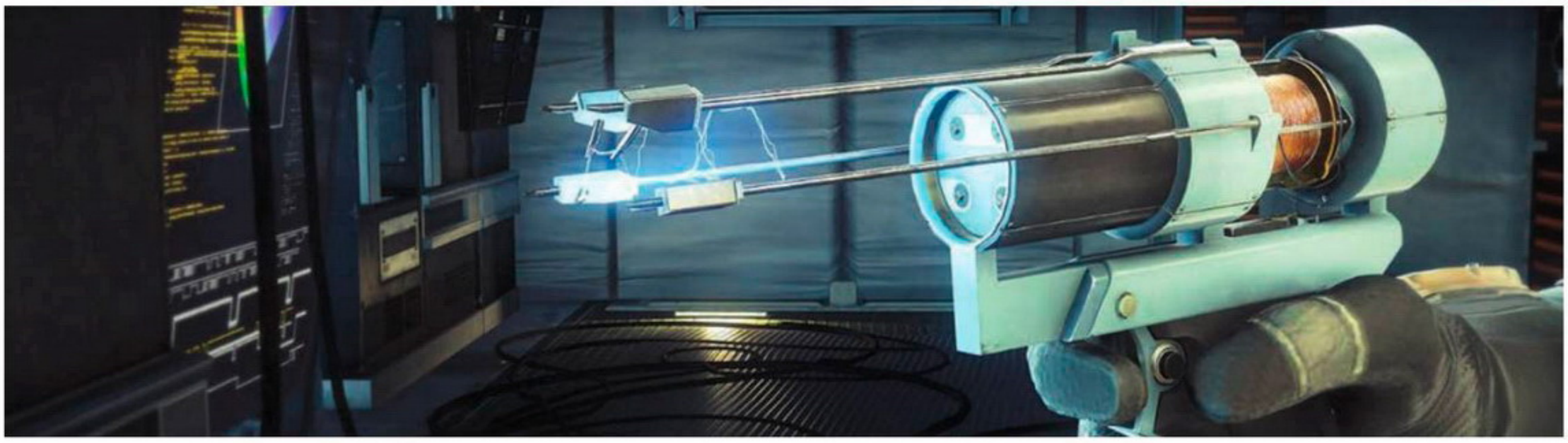
ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Здесь всего два представителя классических стволов – пистолет и дробовик. Впрочем, для такой игры, как Prey, этого более чем достаточно.

Когда патронов много, легко уничтожить почти любого противника. Пистолет наносит небольшой урон, но берет скорострельностью, встроенным глушителем и относительно неплохой дальностью. Дробовик же хорош только на ближних дистанциях, но зато разносит врагов в клочья. Советуем как можно скорее прокачать именно его – тогда за жизнь героя можно будет вообще не опасаться. Главное – всегда иметь запас патронов!

К слову, получить дробовик можно уже на ранней стадии игры – в лобби. Тут, правда, довольно непростая методика его получения, стоит посмотреть видеоинструкции в сети. Еще один вариант – воспользоваться бонусом за предзаказ. Но такой простой путь куда менее интересен.

И главный совет: если увидите два пистолета или дробовика в одном месте сразу, будьте осторожны – ими вполне могут оказаться мимики!



ДРОТИКОМЕТ «ОХОТНИЦА»

Это игрушечное оружие было создано работниками «Талос-1» исключительно с целью развлечься. Урона оно не наносит, но все равно бывает полезным. Во-первых, с помощью дротиков противников можно отвлекать (как раз для этого «Охотница» не раз пригодится всем, кто не хочет ввязываться в драку).

Еще один способ ее задействовать – удаленно управлять терминалами, стреляя дротиками по сенсорному экрану. Так можно открывать двери, попадая по нужным кнопкам сквозь маленькое окошко в запертой комнате. Или взаимодействовать с компьютером, рядом с которым стоит враг или расположена электрическая ловушка. Мелочь, но приятно!

Найти дротикомет можно недалеко от мастерской доктора Кальвино, около самого первого шлюза, ведущего в космос. А еще, если верить найденным дневникам, «Охотница» жутко раздражает многих работников станции, слишком уж они устали от дурацких шуток коллег.

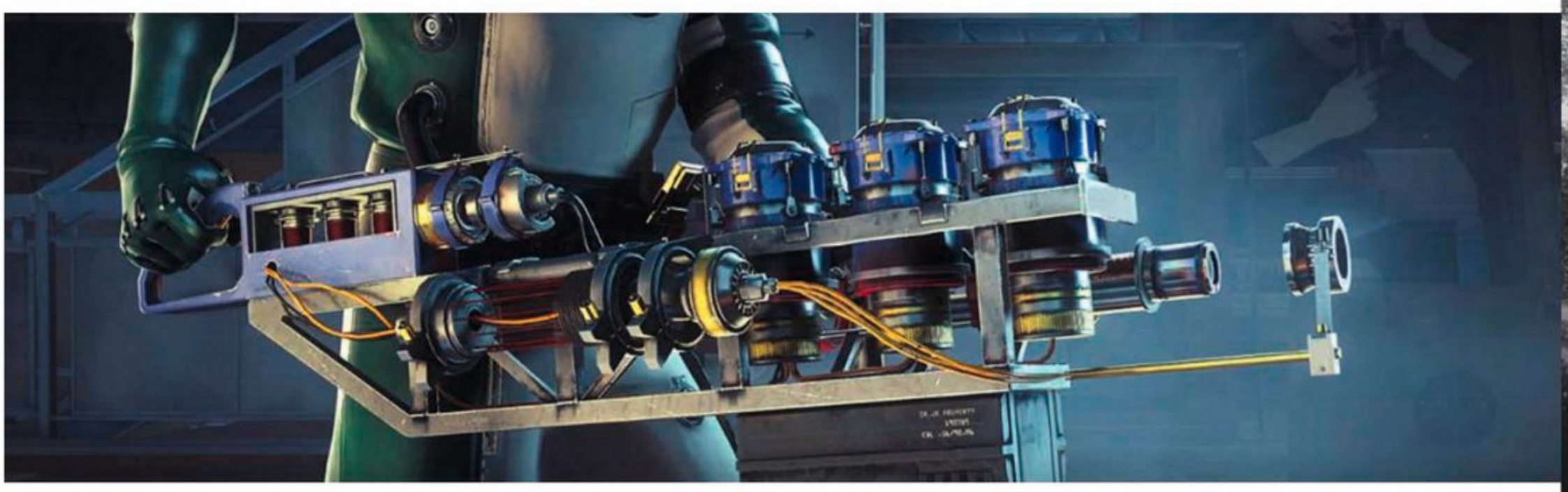
ШОКЕР «ОШЕЛОМИТЕЛЬ»

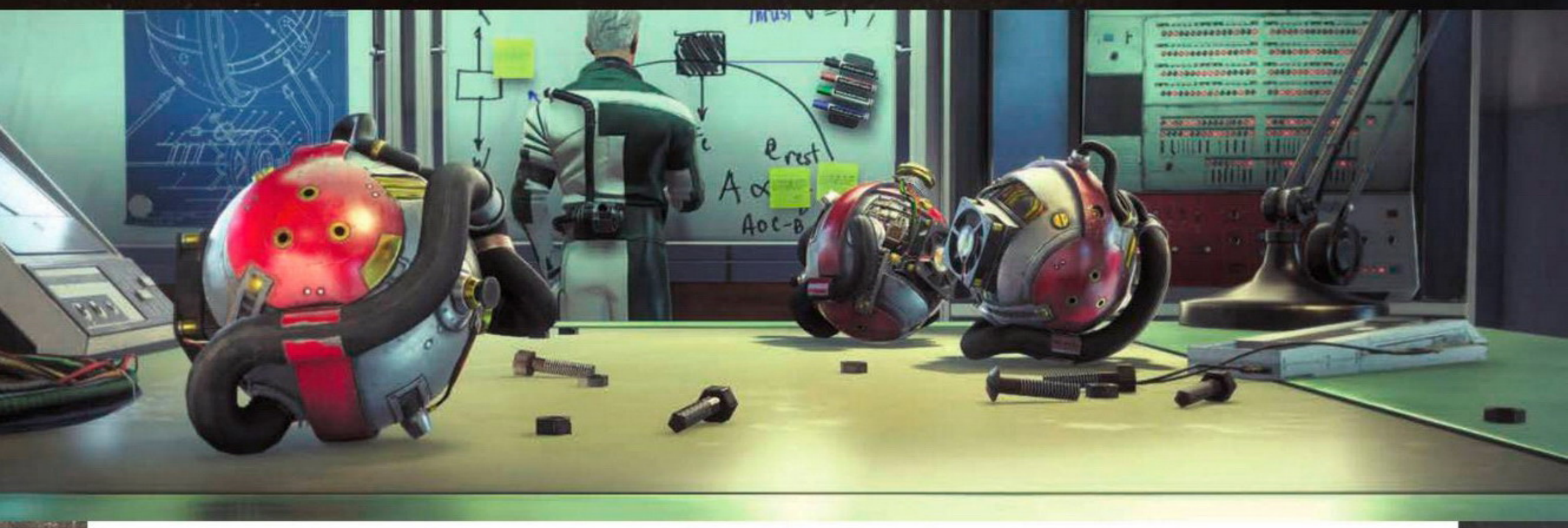
Еще одно нелетальное оружие, которое, впрочем, может быть очень полезным в бою. Главный минус здешнего шокера в том, что перед выстрелом его нужно «зарядить», удерживая курок, а в разгаре боя на это частенько не хватает времени.

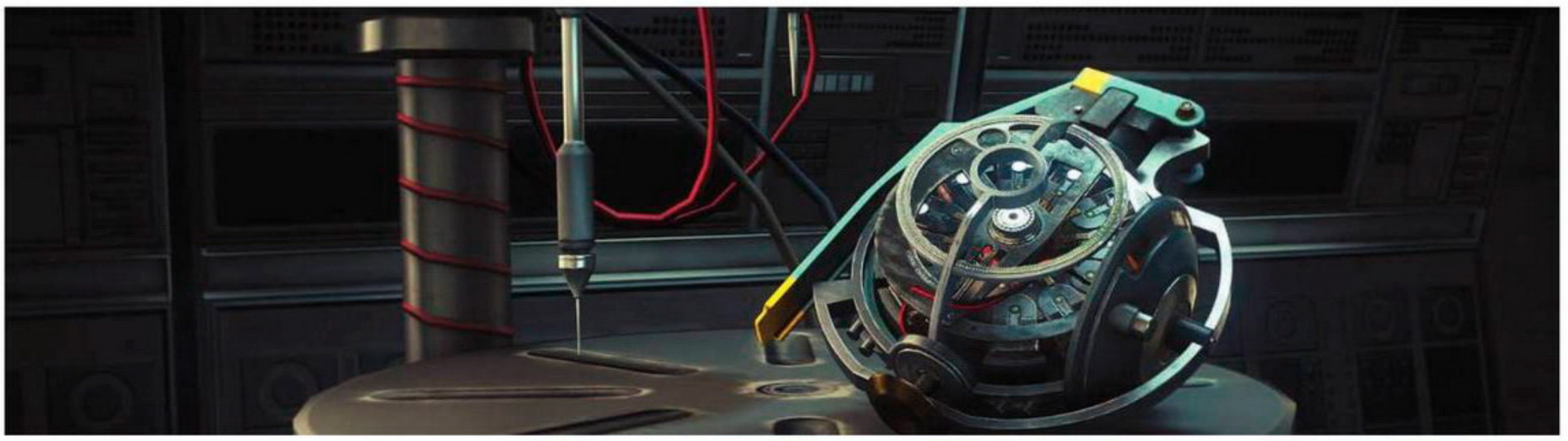
Но в случае удачи шокер позволяет временно нейтрализовать или замедлить почти любого противника. Это особенно важно, если других средств уже не осталось, а еще неизбежно понадобится, если вы пацифист и не хотите убивать жертву. К слову, против роботизированных целей «Ошеломитель» особенно хорош, хотя лучше всего применять его на зомбированных людях – они упадут без сознания после первого же попадания.

К-ЛУЧЕМЕТ

А вот этот экземпляр – полная противоположность предыдущему. Как и с электрошокером, чтобы достичь успеха, тут необходимо подождать – прицелиться, направить зеленый луч на противника и как можно дольше удерживать врага на мушке. Но зато после заполнения шкалы врага просто разорвет на кучу кровавых ошметков. Зрелище жестокое, но красивое! Достать лучемет можно относительно рано, но для этого придется помочь выжившему повару в жилом отсеке. Или найти другой способ проникнуть в его морозилку (он, разумеется, тоже предусмотрен).







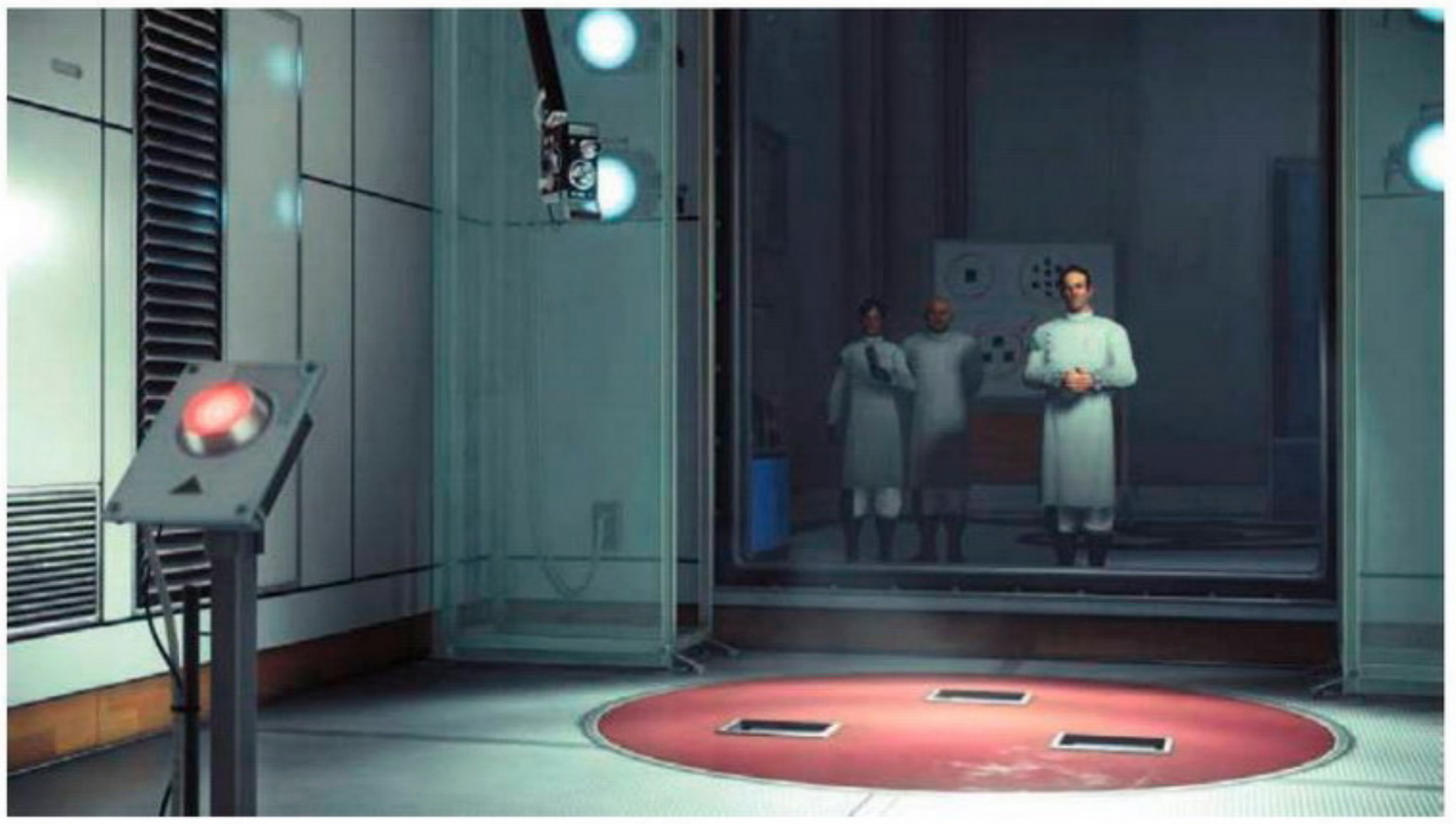
МЕТАТЕЛЬНОЕ

Гранат здесь сразу несколько видов, и почти все они очень полезные. Первая и, вероятно, самая мощная – **утилизирующая** граната. Она после взрыва перерабатывает всю материю вокруг в ресурсы: хлам, врагов, предметы интерьера, главного героя – не имеет значения (отходите подальше!). И не только наносит серьезный урон противникам, но и сильно упрощает процесс «утилизации» мусора: перерабатывать его в нужные для крафта ресурсы после взрыва уже не придется.

Следующие в списке – **ЭМИ-заряды**, которые отключают роботов и на время лишают способностей всех «электрических» монстров. Когда на героя надвигаются сильные турели и прочие механические противники, эта граната – главное подспорье в бою. Так что подкопите их, ближе к финалу они особенно пригодятся.

Другой тип гранат – **пси-гранаты**. Они временно отключают некоторые сверхспособности определенных противников. Если вас зомбируют, стреляют непонятно чем или швыряются предметами с помощью телекинеза, она поможет.

А еще есть **приманки** для монстров. Полноценными гранатами их не назовешь, но механизм тот же: бросаешь куда-нибудь металлический шар, а инопланетные противники временно сосредотачиваются исключительно на нем – отличная возможность для побега!



СВЕРХСПОСОБНОСТИ ■■■

Ну и главное оружие Моргана Ю – это сам Морган Ю. Благодаря нейромодам, позволяющим перенять способности пришельцев, героя можно наделить сверхъестественными навыками. Он научится взрывать врагов силой мысли, создавать ловушки, бросаться газовыми баллонами с помощью телекинеза, брать пришельцев и роботов под свой контроль и даже возрождать мертвецов, которые будут сражаться на стороне игрока. Только не забывайте сканировать всех новых противников, иначе многие навыки просто не откроются.

Prey – не шутер, а бои здесь не главное. Но разработчикам удалось создать арсенал, превращающий в приключение почти любую схватку. Оружие, навыки и сверхспособности можно сочетать множеством способов, и в условиях постоянного недостатка ресурсов то и дело приходится изобретать новые. Бывает непросто, но именно эта механика создает в Prey напряженную атмосферу настоящего выживания в космосе, населенном враждебными существами. Космосе холодном, чужом и крайне опасном. ■

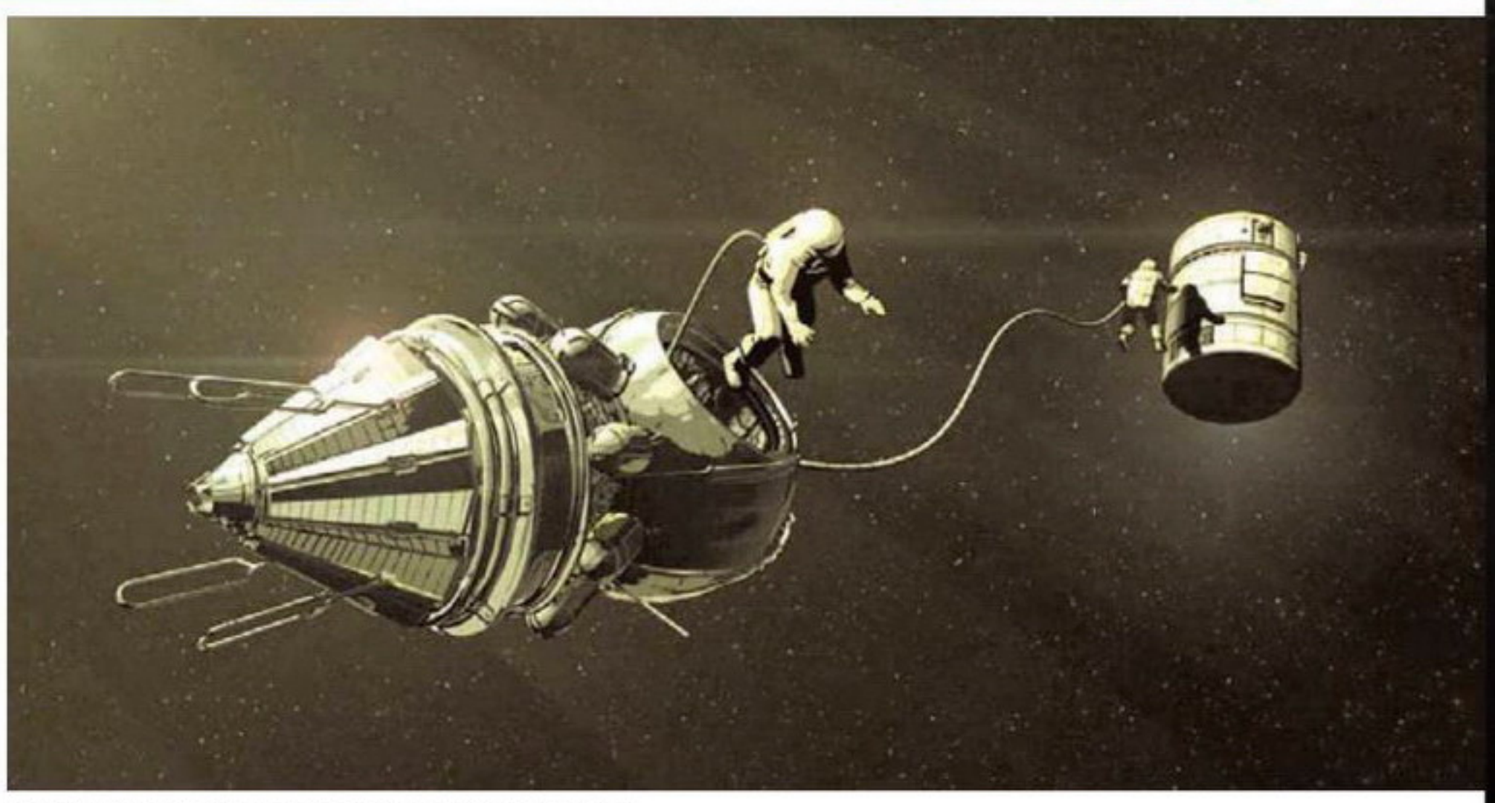
ИСТОРИЯ МИРА PREY

ЕСЛИ Б НЕ БЫЛО ХОЛОДНОЙ ВОЙНЫ

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

«ВОРОН-1» и космический аппарат ремонтной бригады в игре

Не секрет, что мир, в котором происходят события **Prey**, заметно отличается от мира реального. В игре почти все исторические факты спрятаны в многочисленных дневниках, записках и на загрузочных экранах. Правда, львиная их доля описывает текущие события на станции и их предысторию, а сам мир подается косвенно, мелкими крупицами, и потому у игроков остается возможность самим додумать те или иные события. В этом материале мы собрали все, что достоверно известно о мире Prey.



ВЫХОД космонавтов в открытый космос к «Ворону»

ПЕРВЫЙ КОНТАКТ

Если верить игре, в 1955 году США и СССР заявили о намерении запустить первый искусственный спутник Земли, тем самым ознаменовав начало космической гонки. Как и в нашей реальности, первым своей цели достиг Советский Союз, выведя в 1957 году на орбиту Земли «Спутник-1». В 1958-м Соединенные Штаты догнали СССР с помощью своего аппарата «Эксплорер-1». Позже в том же году, чтобы закрепить свое лидерство в космической гонке, Советский Союз втайне запустил спутник «Ворон-1». Он вышел на стабильную орбиту и стал транслировать телеметрию глубокого космоса обратно на Землю. Однако уже через год «Ворон-1» столкнулся с чем-то неизвестным и связь между ним и Землей оборвалась. Советский Союз не хотел терять ценный объект, так что начал подготовку миссии для выяснения причин и устранения поломки.

В 1960 году, после того как посланная ремонтная бригада не обнаружила никаких внешних проблем, руководство приказало космонавтам вскрыть спутник. В результате команда столкнулась с прежде неизвестной внеземной формой жизни, которая убила всех членов экипажа. Разумеется, раскрывать такую информацию правительство не захотело, так что все материалы были помечены грифом «совершенно секретно» и отправлены в архив. После двух лет молчания о происшествии на «Вороне-1» Советский Союз принял решение обратиться к Штатам за помощью в сдерживании инопланетной угрозы. Джон Кеннеди, избранный на первый срок президент США, согласился, и две сверхдержавы начали работу над новым проектом. Официально же они объявили о совместной подготовке к полету на Луну.

В действительности началом космической гонки считается запуск Советским Союзом первого ИСЗ «Спутник-1» 4 октября 1957 года. В то время СССР считался отсталой в техническом плане державой, поэтому такое событие нанесло сильный удар по престижу США, породив так называемый «спутниковый кризис». «Юнайтед Пресс» тогда сообщило: *«90 процентов разговоров об искусственных спутниках Земли*

В МИРЕ PREY Джон Ф. Кеннеди прожил больше ста лет. Годы жизни: 1917 – 2031

ЛАБОРАТОРИЯ по изучению тифонов во время событий игры

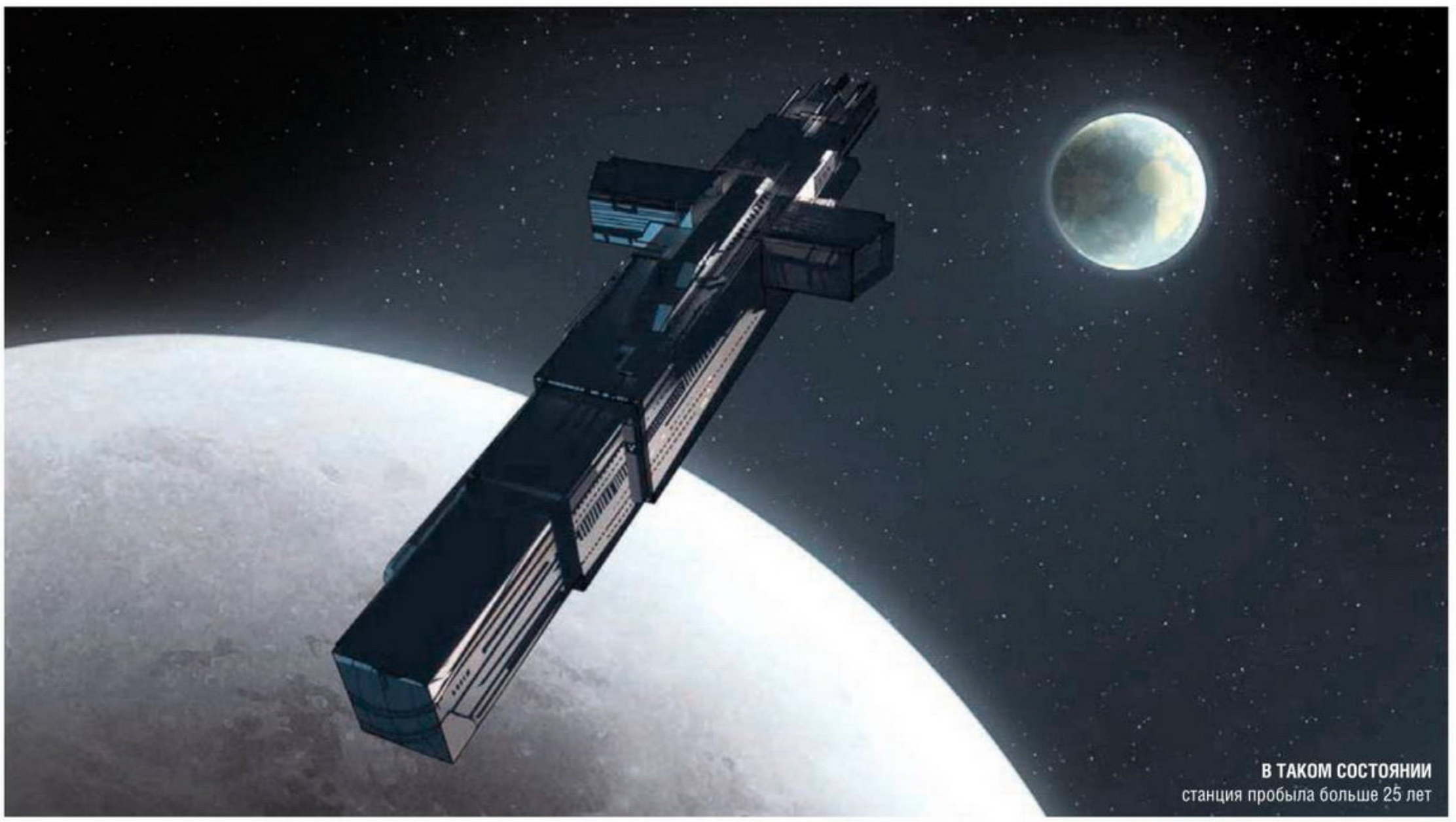
ПОЧТОВЫЕ МАРКИ СССР «15 лет космической эры» с изображением первого ИСЗ и первого выхода в космос. Созданы А. А. Леоновым в содружестве с художником-фантастом А. К. Соколовым

приходилось на долю США. Как оказалось, 100 процентов дела пришлось на Россию». Все это, а также военная угроза в том случае, если бы СССР продолжал развивать военно-космическую отрасль быстрее США, подстегнуло правительство Штатов инвестировать в обучение, исследование, разработку и национальную безопасность.

Второе важное несовпадение заключается в том, что в Prey люди вышли в открытый космос уже в 1960 году. Напомним, что «Восток-1» – первый корабль, который доставил человека на околоземную орбиту, – был запущен только 12 апреля 1961 года. Первый же выход космонавта в открытый космос датируется 18 марта 1965 года.

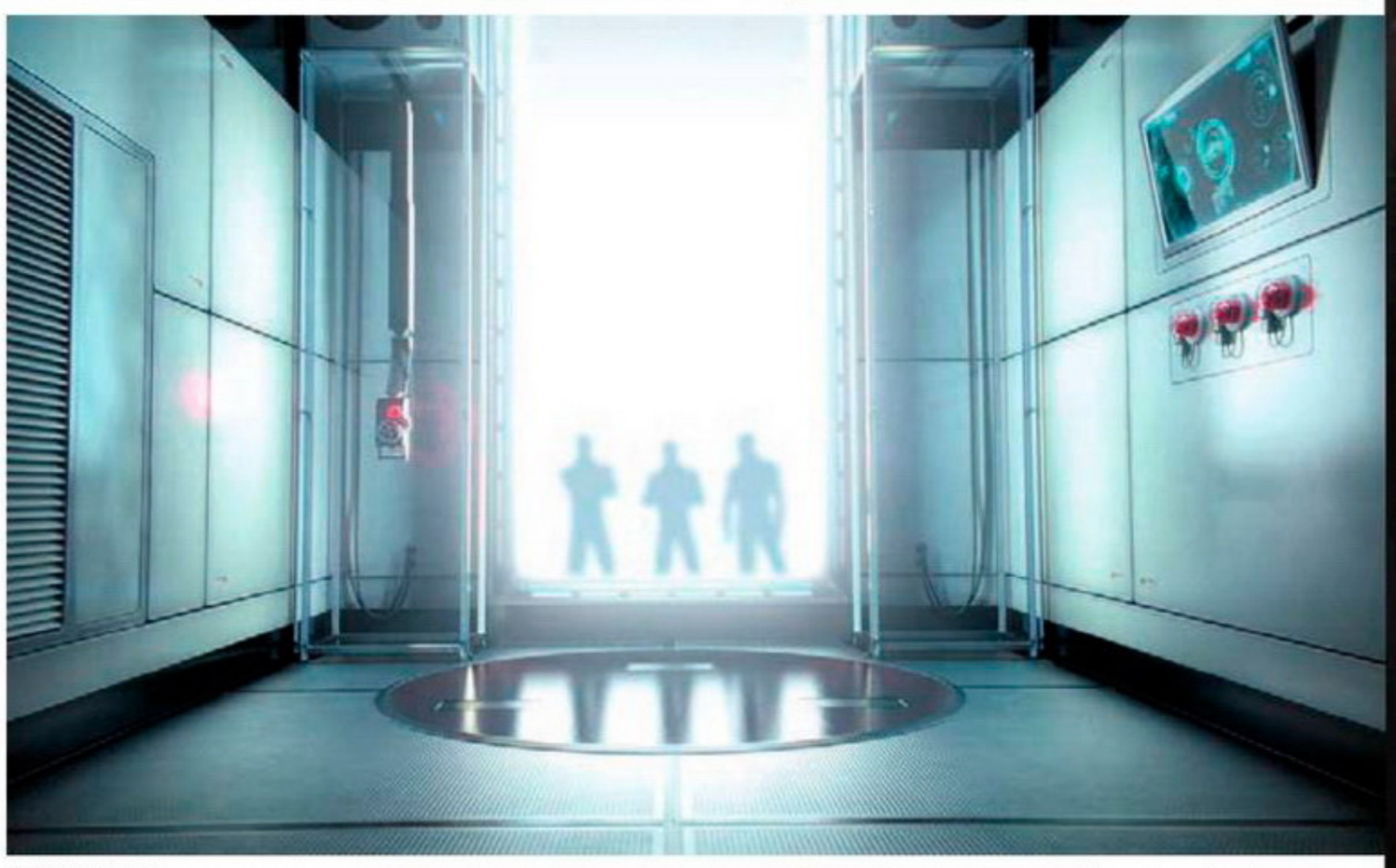
ПЕРВЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ ТИФОНОВ

В 1963 году в результате сотрудничества появилась «Клетка» – объект, способный сдерживать внеземных обитателей. Но партнерство длилось недолго. Ухудшение отношений между странами, которое вылилось (по версии игры) в неудачное покушение на Кеннеди в ноябре 1963 года, положило конец советско-американской программе освоения космоса. В 1964-м Штаты перехватили управление над совместным проектом и назвали его «Аксиома». По официальным же данным, которыми «Транстар» делилась с миром в музее на станции «Талос-1», Штаты просто выкупили в 1964 году у Советов право использовать «Клетку» как испытательный полигон. За последующие двадцать лет США превратили «Клетку» из простой капсулы в полноценный научно-исследовательский и опытно-конструкторский центр.



В ТАКОМ СОСТОЯНИИ станция пробыла больше 25 лет

ЭМБЛЕМА проекта «Аксиома»



В 2029 ГОДУ четверых меньшевиков арестовали и судили за теракт на Красной площади, ставший причиной гибели 32 человек. Позже один из них вместо казни согласился стать добровольцем в эксперименте на станции «Талос-1»

Во время второго срока Кеннеди (1965 – 1969) космическая гонка вышла на новый уровень. Запуск нескольких луноходов ознаменовал начало ускоренной космической программы. Эта программа, в особенности по сравнению с той, что проводилась в течение первого президентского срока, отличалась тем, что Советский Союз и Соединенные Штаты не конкурировали друг с другом, а покоряли космос сообща.

В 1960–1970 годах первая команда ученых пыталась установить контакт с внеземной формой жизни. Оказалось, что это попросту невозможно. Несмотря на то, что мозговые структуры пришельцев были хорошо развиты, они не допускали коммуникации. У них не было речи, языка. Другие исследования, проводимые в рамках проекта «Аксиома», привели ко множеству достижений в области материалов следующего поколения и биологии, фундаментальных для нейронных модификаций. Однако США не смогли найти практическое применение способностям тифонов (так назвали инопланетян) в коммерческой или военной сферах.

В результате инцидента, позже названного «Побег» (точная его дата так до конца и не известна, можно только сказать, что он произошел в период с 1980 по 1998 год), когда из-за ошибки, допущенной при содержании внеземной формы жизни, весь исследовательский персонал погиб, Штаты приняли решение вывести станцию из эксплуатации и законсервировать проект. В музее истории «Транстар» в холле космической станции, однако, сказано, что «Побег» имел место быть в период с 1980 по 1994 год и его жертвами стали всего двое ученых. Напомним, вся информация о тифонах тщательно скрывается.

УПАДОК ИНТЕРЕСА К КОСМОСУ

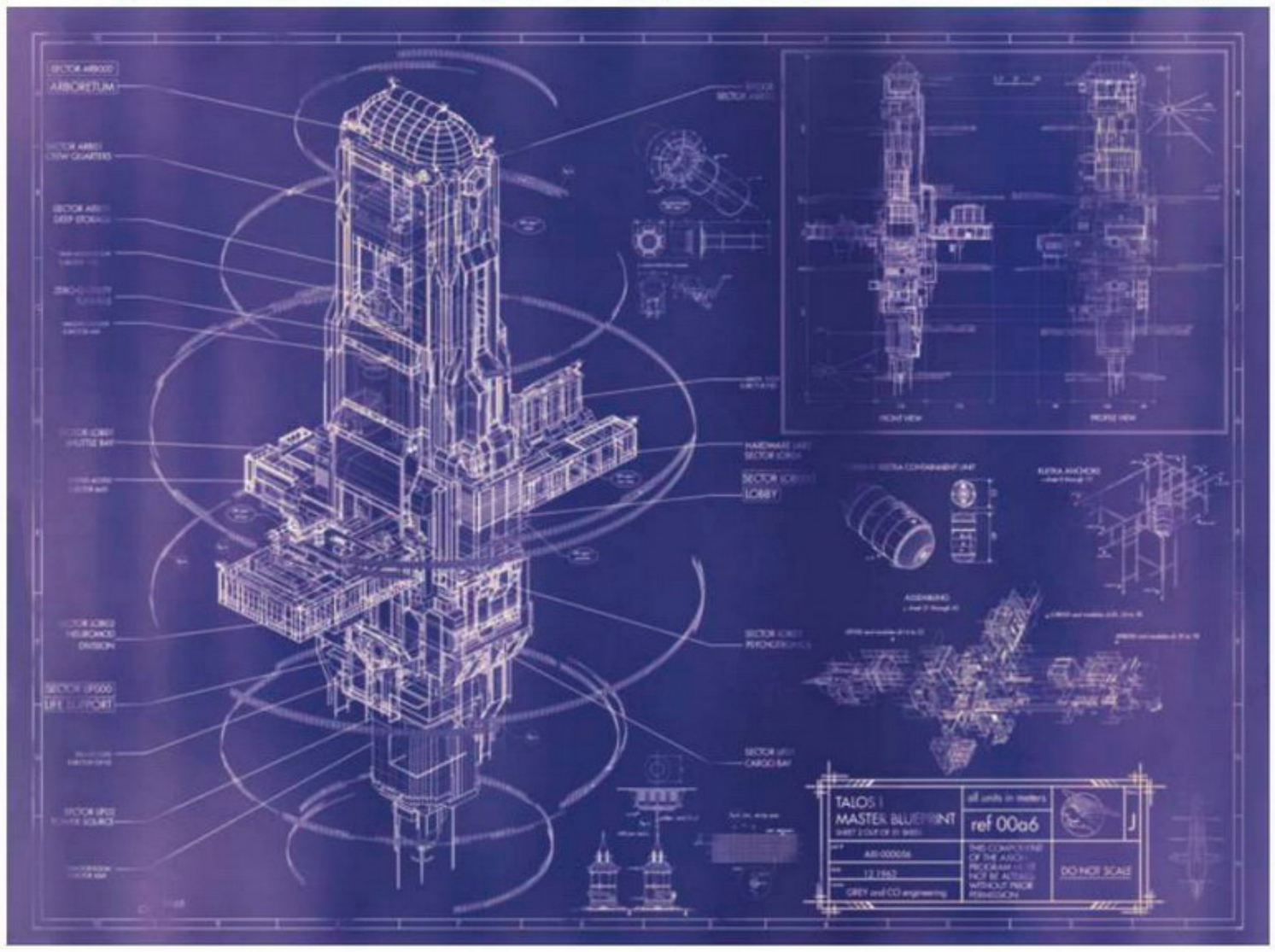
Но не только в космической отрасли произошли большие перемены, на Земле тоже писалась своя история. Так, Советский Союз не распался в 1991 году. До конца не понятно, почему коммунистические идеи Ленина за сотню лет не утратили своей популярности во все расширяющихся границах СССР. Однако с каждой новой аннексированной территорией недовольство внешней политикой большевиков среди местного населения только усиливалось. Группа людей, которых позже стали называть меньшевиками, возражала против советской доктрины агрессив-

СРАВНЕНИЕ РАЗМЕРОВ станции «Талос-1» с объектами реального мира

ДРУГОЕ потрясающее изобретение «Транстар» – «Зеркало». По сути, это плоский экран, но передает он изображение так, как будто вместо экрана окно

ТОНКИНСКИЙ ИНЦИДЕНТ

Тонкинский инцидент – это общее название двух эпизодов, произошедших в нейтральных водах одноименного залива Южно-Китайского моря в августе 1964 года. В обоих случаях ВМС Северного Вьетнама предпринимали агрессивные акции по отношению к американским кораблям. В итоге Конгресс США принял Тонкинскую резолюцию, которая фактически стала правовой основой для начала полномасштабного участия Штатов в боевых действиях во Вьетнаме без формального объявления войны.



ЧЕРТЕЖ исследовательской станции

ной экспансии. Поначалу несогласных было немного, но их число быстро росло. После советско-индийской интервенции ситуация достигла критической точки: меньшевики возглавили народное восстание, после чего началась Вторая чистка. А вот о Первой чистке, к сожалению, никакой информации нет. Возможно, имеются в виду массовые репрессии в партии, армии и государственном аппарате, проводимые Сталиным во второй половине 1930-х годов.

Если же говорить о Штатах, то после инцидента в Тонкинском заливе Кеннеди принял решение отказаться от политики интервенционизма. Таким образом, США не вступились за своих союзников во Вьетнаме и не приняли участие во вьетнамской войне.

Со временем космическая гонка начала сбавлять свои темпы: отсутствие успехов притупило энтузиазм предыдущих десятилетий. В Советском Союзе к этому времени уже наступил экономический коллапс. Многие американские военные и политики обнаружили, что космическая программа непопулярна у избирателей. Это привело к возникновению новой группы политиков, многие из которых также помешали США вступить в войну во Вьетнаме.

В эпоху Рейгана активная поддержка космической программы со стороны правительства стала сильно сокращаться. Какая-либо реальная угроза безопасности США теперь попросту отсутствовала, так что смысла вкладываться в космос не было. Теперь безвоздушное пространство принадлежало лишь заинтересованному меньшинству – частным компаниям и корпорациям.

СВЯТО МЕСТО ПУСТО НЕ БЫВАЕТ

В 2025 году группа теневых международных инвесторов, которая контролировала различные предприятия и правительства по всему миру, приобрела «Клетку» у государства и создала корпорацию «Транстар», переименовавшую исследовательский объект в «Талос-1». Истинные цели совета директоров компа-

ПЕРВЫЙ ПРОТОТИП НЕЙРОМОДА, а также работающий нейромод и его реклама, на которой изображена Дейзи Принс – знаменитая актриса будущего

нии, публичными лицами которого были Уильям и Кэтрин Ю, были неизвестны широкой публике. В том же году Алекс Ю стал исполнительным директором «Транстар» и исследовательского отдела «Талос-1». За короткое время корпорация сотворила множество научных чудес. На основе работ доктора Рейеса (ученого, сделавшего ряд ключевых открытий в мире Prey) «Транстар» сконструировала операторов, которые использовали эффект локальной антигравитации. Технология, позволяющая спокойно шагать по полу станции «Талос-1», использовала искусственную гравитацию, а в утилизаторах реализовали особые поля, которые разделяли материю на частицы.

В 2030 году под руководством Алекса компания выпустила первый работающий нейромод. Эта новейшая технология меняла структуру мозга пациента так, что достигались, казалось бы, невозможные эффекты – от мгновенного изучения иностранного языка и игры на фортепиано до продления человеческой жизни на десятки лет. Нейромоды стали самым важным и популярным изобретением «Транстар».

СЕМЕЙСТВО Ю

Через два года состав директоров исследовательского отдела «Талос-1» расширился: его пополнил Морган Ю, младший брат Алекса. Вместе они приняли решение начать работу над новыми видами нейромодов, которые бы позволили людям использовать способности тифонов.

■■■

На этом моменте, пожалуй, стоит остановить рассказ об истории мира Prey, чтобы не лишить вас возможности самим разобраться во всех тайнах «Транстар». И уж поверьте – узнать вам предстоит многое. ■

ЖАНР Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ SEGA
РАЗРАБОТЧИК Amplitude Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР По сети
ПЛАТФОРМА PC
НЕОБХОДИМО Intel Core i3 четвертого поколения, 4 ГБ, 1 ГБ видео

ENDLESS SPACE 2

ГАЛАКТИКА НА ТАРЕЛОЧКЕ

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ, ЛЕВ ЛЕВИН

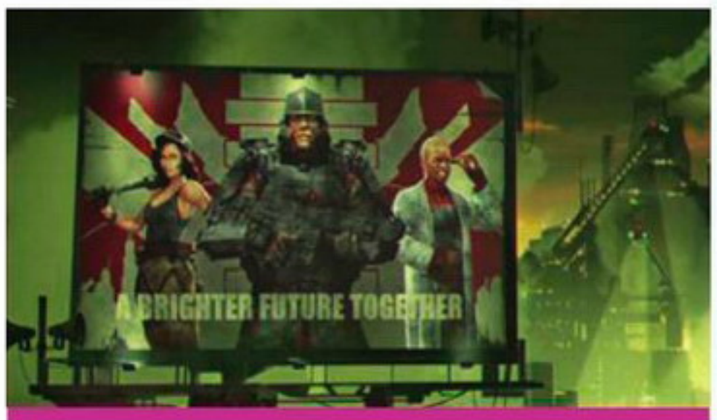
Как улучшить то, что и так отлично работает? **Amplitude Studios** подходит к этому вопросу очень обстоятельно. Почти каждый их проект проходит через стадию раннего доступа. При этом игроки могут активно влиять на разработку через площадку Games2Gether, предлагая свои дизайнерские идеи, голосуя за лучшие из них и сообщая о багах. В результате студия создает именно то, что хотели бы видеть их поклонники. **Endless Space 2** не стала исключением – это результат работы большой группы любителей глобальных стратегий.

БЕСКОНЕЧНОСТЬ НЕ ПРЕДЕЛ

Пожалуй, самое сложное в 4X-стратегиях – это понять, что в них вообще надо делать и какие кнопки нажимать. Количество информации на экране может легко ошеломить неподготовленного игрока и побудить его навсегда закрыть игру. Endless Space 2 аккуратно решает эту проблему с помощью обучения – подробного, но совсем не надоедливого.

Опытные стратеги могут его пропустить, сразу приступив к выбору фракции и установке параметров партии. Рас в игре восемь штук. Из старых знакомых: воинственные крейверы (которые освоили дипломатию и рабовладение), промышленники из Объединенной империи (они теперь могут покупать технологии за очки влияния), ученые софоны и гордые клоны аристократа Горацио (эти две фракции почти не изменились).

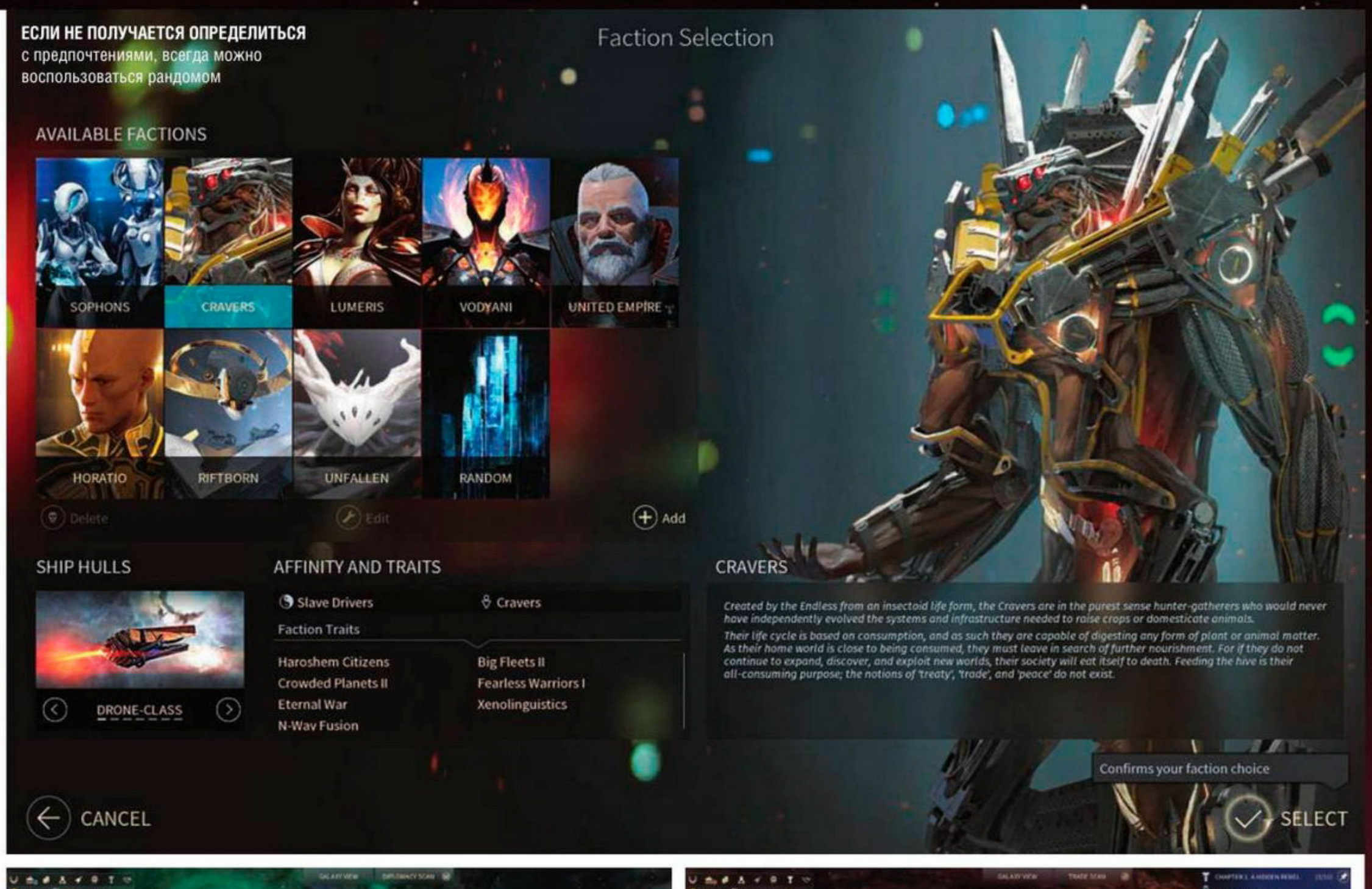
Из новых рас у нас есть паразиты *водяны*, которые развиваются, пожирая другие фракции, пришельцы из другой вселенной *рифтборн*, живущие по другим законам физики (само время в их колониях течет по-другому!), а также жадные *люмерии* – богатейшая торговая империя, люмерии не способны к колонизации, зато им по силам выкупить любую планету и продать ее вам втридорога, и *анфоллен* – растения-пацифисты, они могут пробудить на своих планетах существ, похожих на «стражей» из **Endless Legend**.



КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: двенадцать часов

Если вас не устраивают стартовые варианты, ничто не мешает создать собственную фракцию, с уникальным набором приглянувшихся параметров. Помимо фракции, можно выбрать сложность и продолжительность

ЕСЛИ НЕ ПОЛУЧАЕТСЯ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ с предпочтениями, всегда можно воспользоваться рандомом



ТИП И РАЗМЕР ГАЛАКТИКИ, количество созвездий – все это можно изменять, и итоговые результаты будут кардинально отличаться по геймплею

партии, размер и тип галактики, ее возраст, количество созвездий и многое другое. Уже на этом этапе игра предлагает нам огромное пространство для экспериментов.

Начинаем мы с одной-единственной планеты где-то на просторах огромной неизведанной галактики. Очень скоро мы отправимся в победное (если повезет) шествие по соседним звездам. Между звездными системами протянуты артерии маршрутов, по которым мы ведем наш растущий флот. Что мы найдем на конце каждой такой линии, неизвестно. Посылка в неразведанные системы корабля-колонизатора может выйти боком всем, кроме тех, кто играет за водянов. Их колонизаторы – «Ковчеги» – могут нести на себе мощное вооружение. Остальным лучше использовать исследовательские корабли.

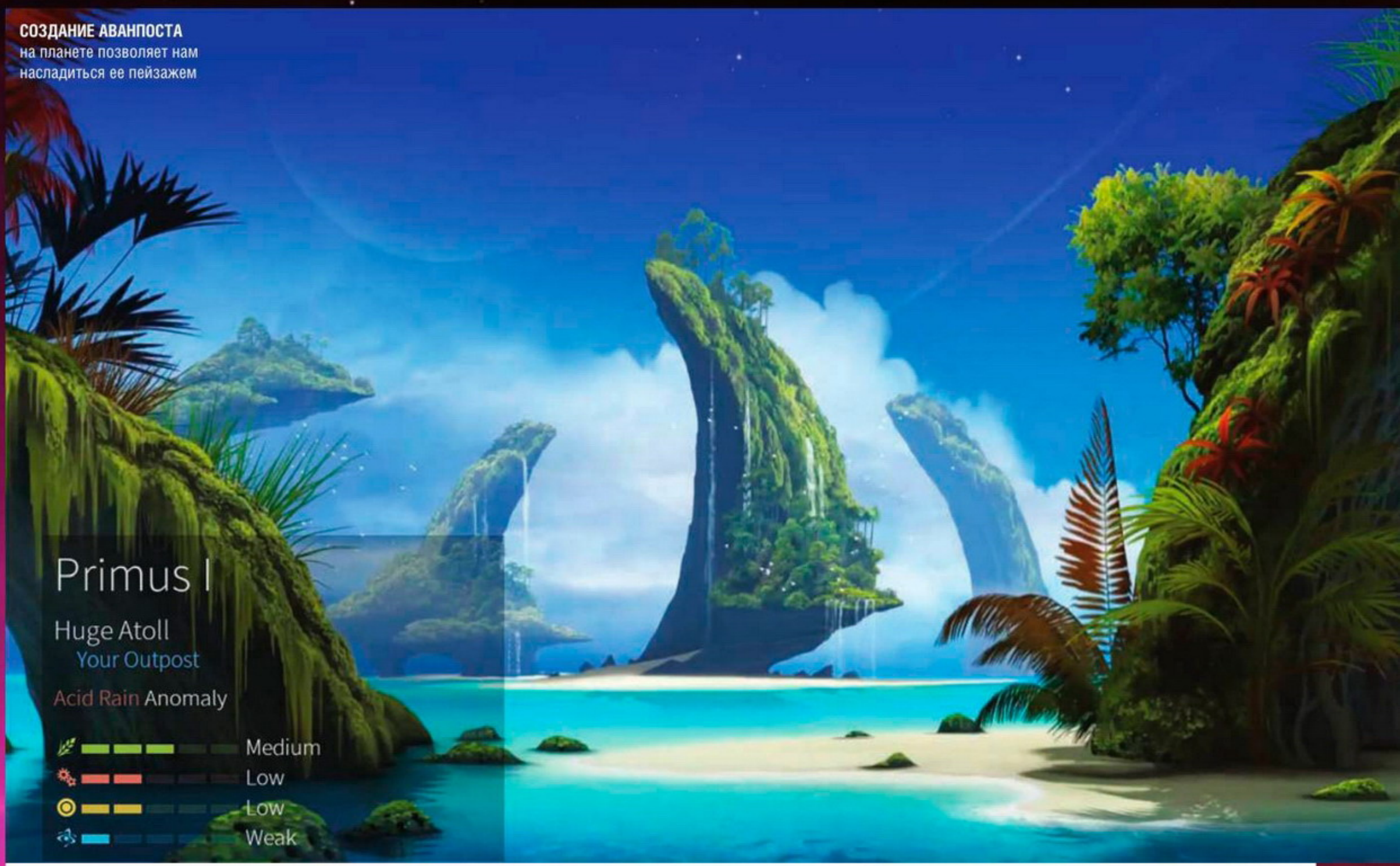
Прилетев на место, флот отправит нам краткую информацию о том, что он обнаружил в системе: какие планеты, сколько на них ресурсов, насколько они пригодны для жизни. На планетах частенько можно найти разные любопытные объекты – остатки древних цивилизаций, особые виды жизни или предметы. Исследовав находку, мы сможем получить новые технологии или стратегически важные ресурсы.

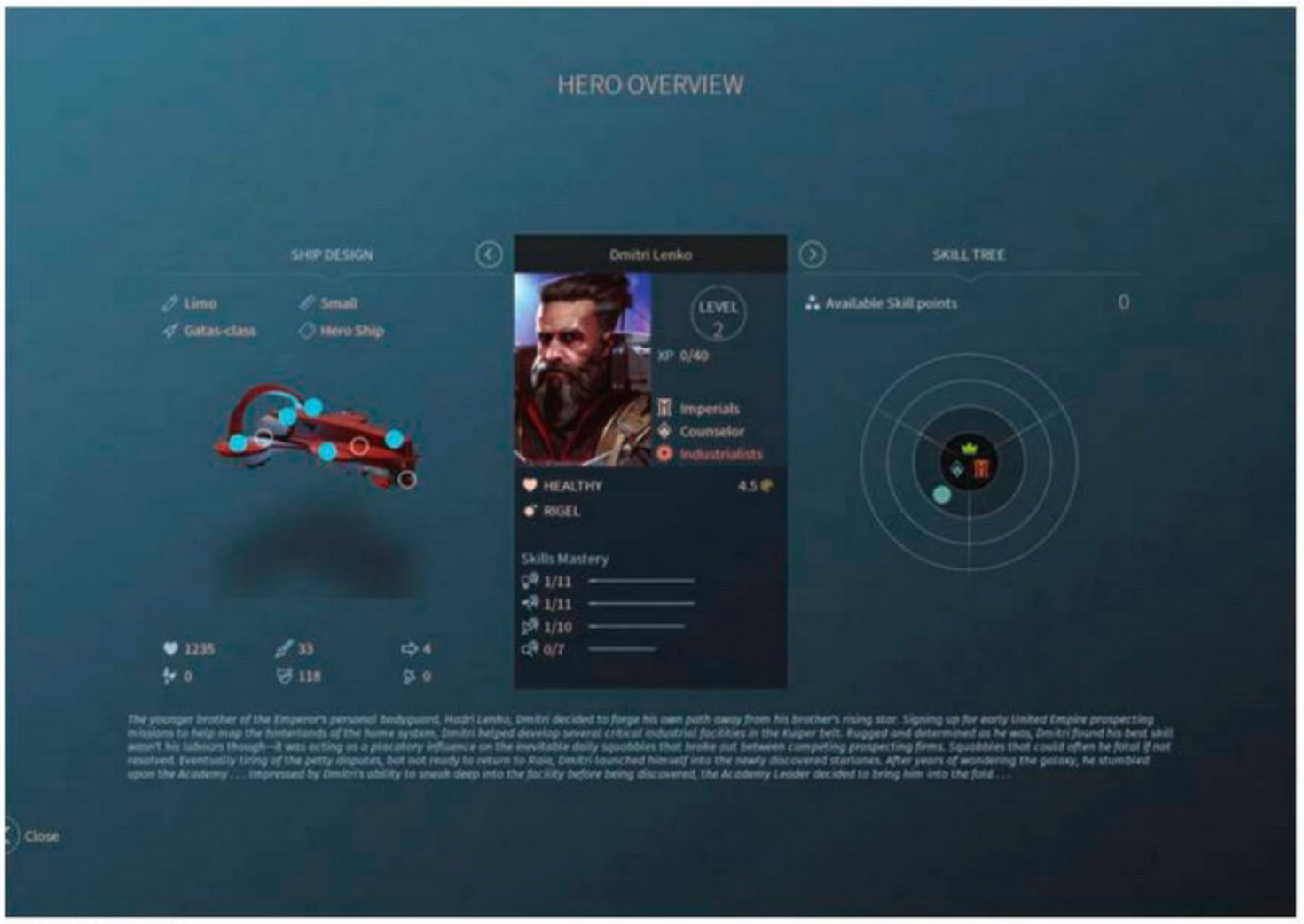
ВАШЕ ВИДЕНИЕ, ВАШЕ БУДУЩЕЕ

Не все найденные планеты пригодны для жизни: на одних идут кислотные дожди, на других влаги вообще нет, на третьих температура слишком низкая. Однако цивилизация, активно занимающаяся наукой, со временем научится терраформировать планеты.

Дерево технологий, как и раньше, делится на четыре области. Кроме упомянутой научной ветки, мы можем пойти по пути экономики, войны или развития имперской инфраструктуры. Разумеется, способы эффективного развития у каждой расы отличаются. Играя за милитаризованную империю, нам будет гораздо проще отбирать чужие планеты, чем создавать с нуля собственные колонии.

У каждой планеты есть четыре основных параметра: очки промышленности, пищи, исследования и производства «пыли» – общегалактической валюты. С ее помощью мы торгуем с чужими империями, покупаем апгрейды и платим жалованье героям. Герои – это уникальные персонажи, которых вы будете встречать по мере разрастания вашей империи. Всего их четыре класса:





КАЖДЫЙ ГЕРОЙ индивидуален: у него есть раса, политические предпочтения и богатая приключениями история

искатель, страж, надзиратель и советник. Вероятность появления героя определенного класса повышается, если вы уделяете много внимания свойственной ему отрасли: необходим искатель – занимайтесь исследованием новых планет. Каждый класс обладает как общими, так и уникальными способностями, а поставить героев можно во главу флота или сената.

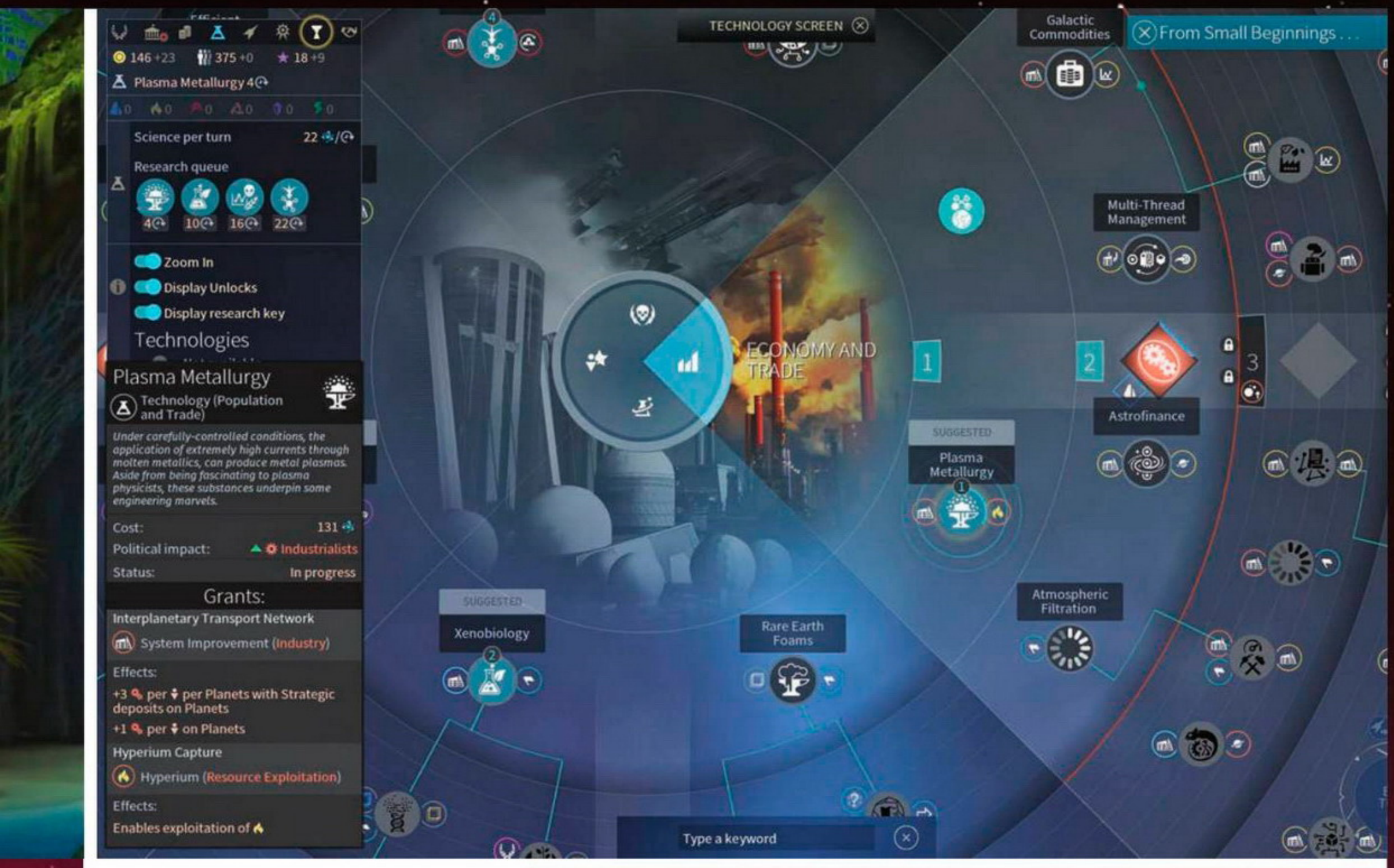
ЛОМАТЬ И СТРОИТЬ

Покоряя просторы космоса, вы можете встретить не только основные цивилизации, но и второстепенные, и с ними можно завязать дипломатические отношения. На это будут тратиться очки влияния империи – ресурс, что поставляют наши колонии. Играя за Объединенную империю, эти очки можно тратить на мгновенную покупку технологий. Но выигрыш от сотрудничества с другими фракциями тоже велик. Во-первых, вы приобретаете союзника, у которого по мере улучшения отношений появляются особые действия. Во-вторых, это источник дополнительных ресурсов, таких как очки промышленности, исследования или «пыли». В то же время никто не мешает начать войну и отбить у надоевшего союзника планету для своей колонии.

Во время путешествий по незнакомым системам вы можете наткнуться на случайно генерируемые локации (например, на Академию, где можно тренировать героев) и квесты (разыскать древний артефакт или провести 10 сканирований планет). Но не спешите радостно снаряжать корабли в путь – неприятностей вокруг не меньше. В космосе полно пиратов, да и другие фракции не всегда будут к вам дружелюбны.

Космические бои в Endless Space 2, как и в первой части, проходят автоматически. Повлиять на них можно лишь перед самой битвой, выбрав для своего флота тактику боя и распределив корабли по направлениям наступления. После этого останется только наблюдать за противостоянием со стороны. Правда, зрелище выходит по-киношному эпичным, особенно если вы

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Предрелизная версия была на английском языке; финальная версия имеет русскую локализацию.



успели построить флот побольше. Но если не хочется ждать, никто не мешает вам пропустить любой ролик с битвой.

От того, как вы покоряете галактику и развиваете свою империю, зависит партийная система Империи. В нашем сенате представлены шесть партий: пацифисты, ученые, индустриалисты, экологи, военные и теократы. При усиленном вложении в исследования и науку возрастет авторитет ученых, а если увлечетесь войной – получите рост милитаристских взглядов у населения. Чем сильнее влияние партии, тем больше ее представителей в сенате. Значит, они смогут лоббировать больше законов, направленных на улучшение технологий в своей области.

■■■

На первый взгляд, Endless Space 2 недалеко ушла от первой части. Серьезных изменений и новых игровых механик здесь немного. Но дьявол, как известно, в мелочах. Космос выглядит и звучит потрясающе, а звездные системы вокруг игрока под завязку полны необычных событий и предметов. Каждый раз, когда ты думаешь, что пора бы закрыть игру и поспать пару часиков, она затягивает тебя «ну еще на двадцать минуточек». Жалко лишь, что бои так и не сделали полноценными. Да и третье измерение на галактической карте (как в **Homeworld 2**) пришлось бы к месту. Может, в третьей части добавят? ■

ПОРАДОВАЛО:
– графика и визуальный стиль;
– музыкальное сопровождение;
– разнообразие рас и путей достижения победы;
– космические бои.

ОГОРЧИЛО:
– невозможно непосредственно влиять на ход битвы;
– встречаются баги, порой не позволяющие даже запустить игру.

ВЕРДИКТ
Отличная глобальная стратегия, где можно пропасть на несколько недель и после этого все равно открыть для себя что-то новое.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,5
«Отменно»

INJUSTICE 2

НА ЧЬЕЙ ТЫ СТОРОНЕ?

ПАВЕЛ БОКАЙ

ЖАНР Файтинг
ИЗДАТЕЛЬ Warner Bros. Interactive
РАЗРАБОТЧИК NetherRealm Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Общий экран, сеть
ПЛАТФОРМА PS4, Xbox One

Трейлеры явственно дали понять: очередной конфликт неизбежен! Тут и суперзлодей Брейниак, и кузина Человека из стали Супергерл, и даже... повод сплотиться для вечных врагов, Супермена и Бэтмена. Но надолго ли их хватит?

Сюжет эпичный и в то же время классический: добро против зла, с поправкой на то, что после событий первой части не совсем понятно, кто какую сторону займет. И как вообще будет происходить взаимодействие бывших соратников в условиях схватки с новым вселенским злом.

Хочется напомнить, что сюжет игры не каноничный, все происходит в **«Других мирах»**. А значит то, что случилось в **Injustice 2**, остается в Injustice 2. Так что происходящее на экране необходимо воспринимать как нечто отдельное от основной линейки комиксов **DC**.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ С ГОЛЛИВУДСКИМ РАЗМАХОМ

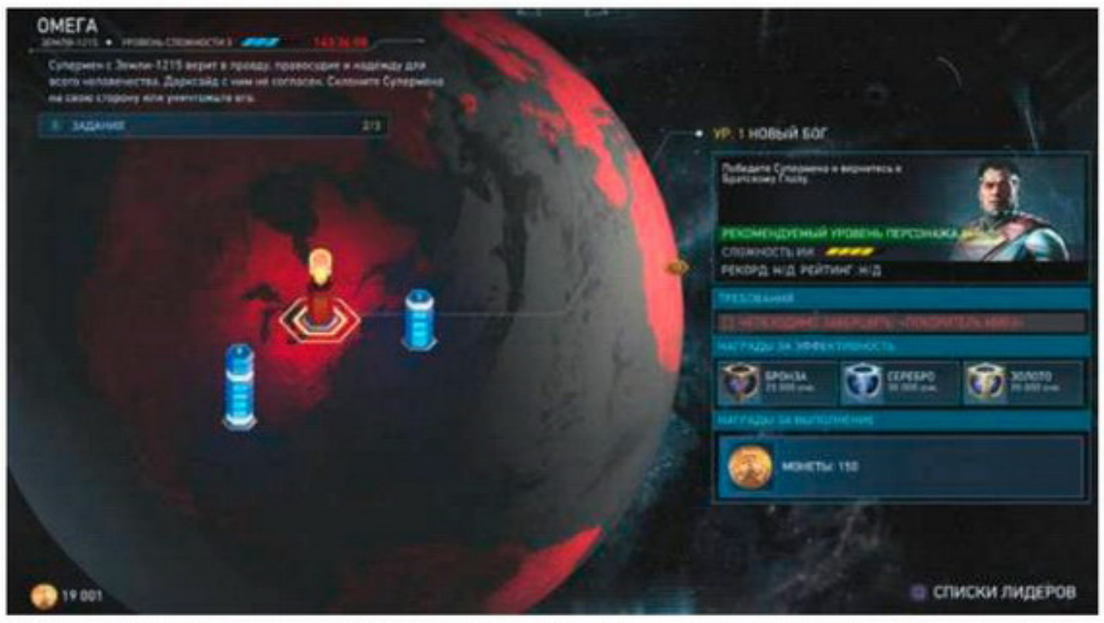
Прохождение сюжетного режима занимает семь с небольшим часов. Треть времени можно наслаждаться красочными сюжетными кат-сценами, которые формируют картину происходящего. Все эти вставки можно смело склеить в целый фильм, а потом устроить марафон: посмотреть нарезку из **Injustice: Gods Among Us**, а потом сразу из Injustice 2. В довесок желательно ознакомиться и с комиксами. Да и следующую за этой статью не грех почитать.

ПРЕКРАСНЫЕ ДАМЫ шутят так же хорошо, как и дерутся

Любителям сюжета в файтингах придется пройти двенадцать глав за всех основных персонажей, включая некоторых новичков. Интересное нововведение: в некоторых главах участвуют сразу два супергероя. В таких эпизодах вам позволят выбрать сторону. Вот такая вариативность прохождения! Если не удалось победить, всегда можно попробовать новый стиль боя и поближе познакомиться с другими героями.

И, конечно же, от сражения к сражению игра становится только сложнее.

Сам по себе сюжет, несмотря на эпичность и размах, не лишен логических дыр. Впрочем, потрясающая анимация персонажей, сочная картинка и профессиональная озвучка перекрывают все нестыковки – после окончания финальной сцены хочется только встать и аплодировать.



МОЩНЫЕ БОССЫ будут настоящей проблемой даже для опытных игроков. И явно займут час-другой прохождения. Но игра стоит свеч

БОЛЬШЕ ОЧКОВ ЗА ПРОХОЖДЕНИЕ ВСЕЛЕННОЙ – больше добыча! Но не стоит надеяться, что бог рандома сжалится и подарит костюмчик именно на вашего персонажа

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: одиннадцать часов

ВАМ БЫЛО МАЛО ХАРЛИ в «Отряде самоубийц»? Тогда наслаждайтесь. Она здесь не Марго Робби, конечно, но тоже хороша

Ну а для любителей хардкора **NetherRealm Studios** приготовила особый игровой режим. И имя ему – «Мультивселенная».

ЕЩЕ БОЛЬШЕ МИРОВ!

Одной Земли было мало, поэтому настоящие супергерои наведываются и в другие миры, чтобы навести там порядок. Чем не сюжетное обоснование для режима «Мультивселенная»?

На выбор вам дадут определенное количество случайных миров с кодовым номером (например, Земля-21525), краткую вводную, сложность и количество ступеней. Тут же список наград: валюта, несколько «материнских» коробок с предметами и эпическое снаряжение. За последнее, кстати, придется побороться с очень мощными боссами под контролем ИИ.

Игроки, пережившие **Mortal Kombat X**, увидят здесь знакомые модификаторы боя – они призваны усложнить прохождение миров. Приготовьтесь к чудовищному сопротивлению со стороны компьютерных противников, особенно если ваш персонаж недостаточно силен, а сложность наивысшая.

Развитию героев уделено очень много внимания. И тут есть свои подводные камни. С одной стороны, менять экипировку персонажей и комбинировать ее в разных вариациях – это здорово. Но с другой... топовых сетов всего несколько, а за открытие так называемых «красящих шейдеров» придется выложить много игровой валюты. Скорее всего, модельки героев вплоть до высоких уровней будут напоминать одна другую. Впрочем, проблему может решить функция трансформации снаряжения, позволяющая менять (конечно же, не бесплатно!) внешний вид имеющейся одежды на вид другого имеющегося у вас комплекта.

СОСКУЧИЛИСЬ ПО КОРОБКАМ?

В игре появились сундуки со снаряжением и четыре вида валюты, каждая из которых идет на свои нужды, – от покупки вышеупомянутых контейнеров до улучшения снаря-

ВЕРДИКТ

«**ВО ТЬМЕ НОЧНОЙ**, при свете дня – вам не укрыться от меня!»

В INJUSTICE 2 словосочетание «драка в баре» приобретает новое значение

жения. А вот премиальные «коробки счастья» придется добывать во время особых событий или покупать за кристаллы (эквивалент реальных денег в игре). Еще эти кристаллы используют, чтобы придавать одной вещи вид другой, а также для мгновенной прокачки персонажа до 20-го уровня. Поясним: именно с 20-го уровня герой может надеть любое легендарное снаряжение.

Конечно, хлама из сундуков падает очень много. Но нужно поблагодарить разработчиков хотя бы за то, что бо́льшую часть ненужных вещей можно продать прямо в инвентаре, пусть и за смешные суммы. Остальное – результат десятков, если не сотен часов сражений.

Или же можно просто накупить игровых кристаллов и мгновенно одеть любимого персонажа в топ-сет. Впрочем, авторы обещали, что в онлайне будет место и для тех, кто играет, отталкиваясь от навыка, а не от характеристик персонажа. Разработчики решили поощрить любителей портативной Injustice 2: за синхронизацию приставочной и мобильной версий можно будет забирать по одному бронзовому сундуку в день.

А вишенкой на этом торте из бонусов и нововведений призван стать Дарксайд, один из самых веселых и сильных персонажей. К сожалению, сейчас он доступен только тем, кто успел предзаказать игру. Зато за него дают поиграть в мультивселенных. И, возможно, это намек на то, что в скором времени можно будет выложить денежки на какое-нибудь «XL-издание» (специально для тех, кто не успел с предзаказом и горько об этом пожалел). Да, в чем-то NetherRealm не меняется, и это обидно, потому что Дарксайд, по мнению редакции, один из самых интересных активных персонажей.

УЧИМ КОМБО

Сами битвы со времен **MKX** и **Injustice** почти не изменились. В нашем распоряжении интуитивные комбинации, возможность сжигать накопленные заряды, чтобы усиливать приемы или разбивать комбо оппонента, и... статистика, что сбивает с толку новичков. Придется постичь целую «науку файтингов», если вы хотите достичь определенных высот в мультиплеере.

Чуть ли не единственное существенное изменение, бросающееся в глаза, – бои стали динамичнее. Да настолько, что некоторые герои из первой части (с теми же при-

В ОПРЕДЕЛЕННЫХ УСЛОВИЯХ часть букв отвалится, оставив надпись FINISH HIM

емами) ощущаются совсем иначе. Сражения в Injustice 2 проходят немного быстрее и резче, – создается впечатление, что локации уменьшили, чтобы игроки чаще взаимодействовали друг с другом. К тому же теперь почти каждый персонаж может при желании мгновенно сократить дистанцию.

Ну и немного о системе «столкновений». Теперь, когда два героя сходятся лицом к лицу, интерфейс боя меняется, и каждый из игроков может поставить на кон от одного до четырех зарядов шкалы (при их наличии, разумеется). Кто рискует больше, получает в награду исцеление или дополнительный урон. Событие срабатывает, если ваше здоровье опустилось на вторую, красную, линейку, а вместо блокировки удара вы прожали комбинацию «вперед (в сторону врага) + использование заряда шкалы».

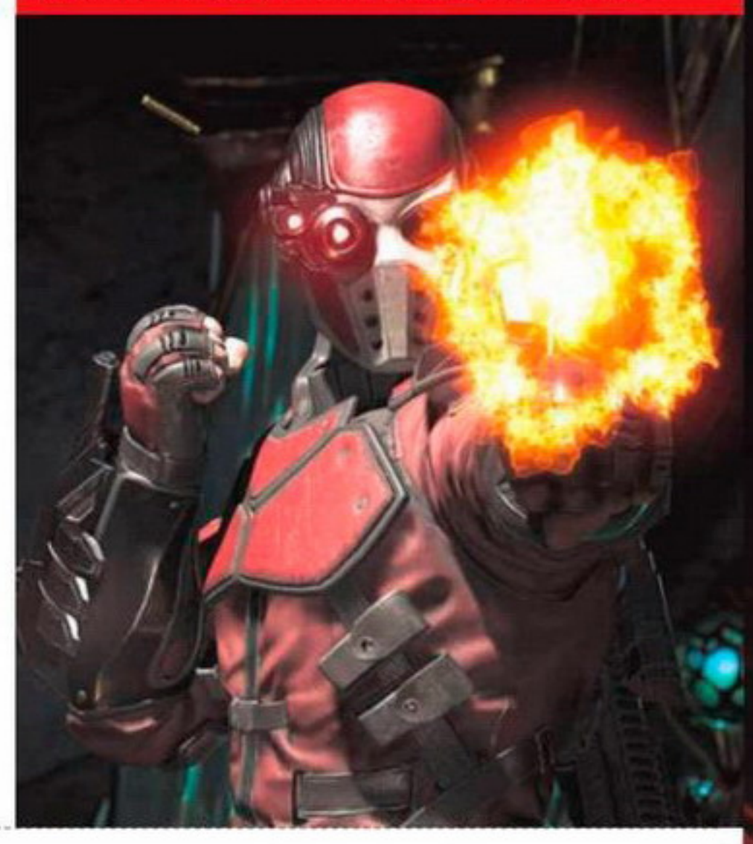
С тактической точки зрения у нас в распоряжении по-прежнему есть тяжелые и легкие персонажи, с ближними и дальними атаками, а также ориентир на специфику героя: контроль, прямой урон или баланс. Среди этого многообразия новички могут почувствовать себя неуютно. Но для начального уровня глубокое погружение в игровую механику и не нужно: веселитесь, играйте с товарищами друг против друга и не усложняйте себе жизнь.

■■■

Injustice 2 – добротный классический файтинг с увлекательным сюжетом, отличной графикой и большим набором интересных персонажей. Как приятное дополнение – потенциально колоссальная реиграбельность благодаря «Мультивселенной» и заделу на грядущие киберспортивные мероприятия. В конце концов, это отличная возможность провести вечер с друзьями-гиками, выясняя, чей любимый супергерой сильнее.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Русский перевод полон сюрпризов. Ищите «Файршторм» (орфография сохранена) и «Капитана Холода», систему «Братский Глаз», странные словосочетания в названиях экипировки (с ними вы просто обязаны ознакомиться лично!) и большущую надпись «WINS» после поединка. Почему локализаторы не додумались до слова «победа», осталось для редакции загадкой.



ПОРАДОВАЛО:
– лицевая анимация персонажей заставляет сопереживать;
– атмосферная озвучка, выдержанная в стилистике каждого героя;
– динамика боя;
– широкий выбор персонажей;
– множество зрелищных спецприемов;
– большой киберспортивный потенциал.

ОГОРЧИЛО:
– микротранзакции и коробки;
– вырезанный из базовой игры крутой персонаж;
– локализация;
– дыры в сюжете.

ВЕРДИКТ
Революции в жанре не произошло. Однако это не отменяет того, что мы получили отличный файтинг, который останется в сердцах фанатов. Но в этой бочке меда все-таки нашлась пара-тройка ложек дегтя: унылый круговорот добычи вожделенной редкой экипировки, микротранзакции и странные пробелы в сюжете.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,5

«Отменно»

ВСЕЛЕННАЯ INJUSTICE

ХРОНИКИ ВОЙНЫ СУПЕРГЕРОЕВ DC

ЛЕВ ЛЕВИН

Injustice: Gods Among Us нельзя назвать идеальным файтингом. Баланс в нем оставляет желать лучшего, что для соревновательного жанра скверно. Но, во-первых, это не мешает игре блестяще развлекать компании друзей на вечеринках. А во-вторых, лихо закрученный сюжет стал основой для новой полноценной вселенной в рамках комиксов DC.

Разработчики из **NetherRealm Studios** сочиняли сюжет совместно с ведущими сценаристами DC Comics. Задача была не из легких – требовалось объяснить, как герои дошли до жизни такой, что бьют морды не только злодеям, но и друг другу, а заодно дать героям без сверхсил шанс выжить в драках с титанами вроде Супермена. При этом нужно было ничего не сломать в характерах любимых миллионами героев и сделать из событий игры историю, достойную культовой вселенной. Всего-то.

Боссы издательства отдали под эксперименты Эда Буна и компании целую параллельную реальность, где и происходят все события игры, а заодно выпустили отдельную линейку комиксов, которая обосновала и дополнила многие события Gods Among Us. Мир Injustice стал по-настоящему популярным среди гиков и геймеров, так что DC продолжает расширять его до сих пор. Сейчас они выпускают уже третью серию по мотивам.

Мы вкратце поведаем вам, что произошло с любимыми супергероями и суперзлодеями за годы существования параллельной вселенной.

ГОД ПЕРВЫЙ. СМЕНА ПРИОРИТЕТОВ

За пять лет до начала событий Injustice Джокер вдруг осознал, что каждый раз проигрывать Бэтмену уже не весело, и выбрал новую цель для своих садистских шуток – Супермена. Злобный клоун похитил его беременную жену Лоис Лэйн и подключил к ее сердцу детонатор атомной бомбы, заложенной в самом центре Метрополиса.

Когда Человек из стали прилетел спасать любимую, Джокер использовал смесь токсина страха с криптонитом, чтобы вызвать у него пугающие галлюцинации. В бреду Супермен увидел перед собой не Лоис, а своего заклятого врага Думсдэя и вступил с ним в бой.

В последний момент криптонец осознал, что перед ним не огромное чудовище, а соб-

НЕУДАЧНО получилось…

КАК ГОВОРИТСЯ, враг моего врага – мой...
Ну нет, называть Лекса Лютора другом никто в здравом уме не станет

ственная супруга, но было уже поздно: Лоис умерла, и в тот же миг прогремел ядерный взрыв. Миллионы жителей города, который Супермен поклялся защищать, погибли вместе с любимой женщиной Кларка Кента.

Собственноручно уничтожив все, что было ему дорого, Супермен отрекся от своей земной личности и от человеческих норм морали. Он впервые в жизни пошел на убийство – вырвал сердце из груди Джокера. После этого последний сын Криптона дал клятву искоренить преступность на Земле, начал строить новый мировой порядок, и в этом его поддержала большая часть Лиги Справедливости. Они свергали нечестные правительства, останавливали войны, а Супермен иногда еще кого-нибудь убивал во имя всеобщего блага.

В перерывах между актами насаждения мира во всем мире тиран вместе с Лексом Лютором (а он, *конечно же*, выжил во время подрыва Метрополиса) разработал супертаблетку на криптонских технологиях. Обычный человек мог принять препарат и на время получить сверхсилу и сверхпрочность Супермена. Так бывший герой планировал создать армию, что поддерживала бы новый миропорядок.

Как обычно в историях DC, если Супермен слетает с катушек, сомнительная честь решать проблему выпадает Бэтмену. Так и в Injustice. Рыцарь ночи попытался отговорить Супермена от радикальных действий, а когда уговоры не сработали – организовал команду сопротивления. В отряд попали не согласные с радикальным курсом герои из Лиги Справедливости и некоторые не самые законопослушные обитатели вселенной DC.

Конфликт разгорелся стремительно. Первой жертвой пал Найтвинг (Дик Грейсон, приемный сын Бэтмена), его случайно убил Робин (Дэмиен Уэйн, родной сын Бэтмена). Меньше чем за минуту Брюс лишился обоих сыновей – Робин до самого конца поддерживал Супермена в этой войне.

Обе стороны стали изобретать способы испортить друг другу жизнь. Бэтмен похитил Орлицу и подослал Марсианского Охотника в ее облике шпионить за Суперменом.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ Дэмиена Уэйна по версии доктора Харлин Квинзель

Он взломал Киборга и спутник Лиги Справедливости, а еще украл одну из супертаблеток и скопировал технологию ее производства. Это позволило повстанцам уравнять шансы в бою с суперсильными врагами, а сценаристам – обосновать то, что персонажи без способностей, вроде Харли Квинн, могут выстоять больше двух секунд против Шазама или Синестро.

Супермен не отставал: он на весь мир раскрыл личность Бэтмена, заживо сжег Марсианского Охотника, убил Зеленую Стрелу, сломал позвоночник самому защитнику Готэма и за пару минут прикончил несколько тысяч захватчиков из армии галактического диктатора Дарксайда, включая его сына Калибака.

Простой народ поначалу поддерживал Супермена и радовался резко притихшей преступности, но чем дальше, тем больше людей осознавало, что новый властелин мира – просто еще один тиран.

ГОД ВТОРОЙ. В ТЕМНЕЙШУЮ НОЧЬ...

Противники нового режима оказались на грани поражения. Бэтмен почти весь год лежал с переломанным позвоночником в Башне Фэйта. Черная Канарейка тоже выбыла из строя – мало того, что Супермен убил ее мужа (Зеленую Стрелу), так еще и новорожденного сына ей теперь придется растить одной.

Но был и небольшой успех: повстанцы смогли на год погрузить Чудо-женщину в магическую кому, лишив Супермена его главной сторонницы. А еще оказалось, что Лекс Лютор с самого начала был тай-

ЧТО ТАМ ВАША «ИГРА ПРЕСТОЛОВ» – в Injustice культовые герои мрут как мухи

ным агентом Бэтмена. Именно он снабжал Брюса Уэйна супертаблетками и передавал ему информацию о планах врага.

Супермен тем временем продолжал изменять мир на свой лад. «Земной» этап конфликта развернулся в Готэме, куда были посланы первые отряды людей на супертаблетках. Из-за этого комиссар Гордон и вся полиция фактически лишились работы (у Гордона еще и рак в финальной степени обнаружился). Бывшие стражи порядка встали на сторону Бэтмена, получили порцию супертаблеток и начали войну с отрядами нового режима.

Но основная заварушка завязалась в космосе, между Суперменом и корпусом Зеленых Фонарей. Стражи Вселенной (руководители корпуса) узнали о незаконных действиях Супермена и прилетели на Землю, чтобы разобраться с проблемой. Но раньше на месте оказался Синестро. Он втерся в доверие к криптонцу и сорвал его переговоры со Стражами. А когда на Землю явился передовой отряд Зеленых Фонарей, чтобы захватить Супермена для допроса, Синестро снова вмешался и остановил их с помощью корпуса Желтых Фонарей.

В ответ на агрессию Стражи организовали полномасштабную атаку на Землю – с участием половины корпуса Зеленых Фонарей, Стража Вселенной Гансета и даже живой планеты Мого. Одним залпом зеленой энергии Мого уничтожил четверть корпуса Синестро, заставив армию Супермена отступить на Землю. Там к атаке присоединились прокачанные супертаблетками сторонники Бэтмена. Вместе они захватили Флэша, Киборга, Робина и других сторонников Супермена и спрятали их в Башне Фэйта, но и без потерь не обошлось. Умер комиссар Гордон – выяснилось, что супертаблетки резко ускоряли развитие раковой опухоли.

Тем временем Синестро заработал достижение «Зеленый Фонарь с Земли? Не слышал». За пару недель он снизил количество Зеленых Фонарей с Земли с четырех до нуля. Загибаем пальцы: дал Хэлу Джордану Желтое кольцо, как только Стражи Вселенной лишили его Зеленого кольца за поддержку мятежного Супермена, – раз. Убил Кайла Райнера и Джона Стюарта – два и три. Смерть Стюарта он свалил на Гая Гарднера, и только что принявший Желтое кольцо Хэл в ярости разорвал Гая на кусочки – четыре.

Короче говоря, Синестро, как обычно, тот еще подонок.

Одновременно с Хэлом Желтое кольцо получил Супермен. Этот момент в прямом эфире транслировался на всю планету. Но если Зеленые кольца работают на силе воли, то Желтые питаются страхом. И страх миллиардов жителей Земли дал Супермену такую силу, что он уничтожил и живую планету Мого, и Стража Вселенной Гансета, и еще несколько сотен Зеленых Фонарей, а оставшихся захватил в плен.

Долю позитива в финал «второго года» внес Доктор Фэйт. Он спас от неизбежной смерти Черную Канарейку и перенес ее с новорожденным сыном в другую альтернативную вселенную, где оставил на пороге домика Зеленой Стрелы, чья жена в этой вселенной умерла несколько лет назад. Хоть у кого-то хеппи-энд.

ГОД ТРЕТИЙ. IT'S A KIND OF MAGIC

Битва с Зелеными Фонарями закончилась полным провалом «хороших парней». К началу «третьего года» Земля окончательно перешла под контроль Супермена. Но он и не думал останавливаться. Теперь тиран жил другой целью: поймать и призвать к ответу Бэтмена, которого с каждой встречей все активнее обвинял во всех своих бедах.

КТО ХОЧЕТ лично придушить Синестро за его подлость, становитесь в очередь

КАК БУДТО СУПЕРМЕН без кольца недостаточно страшен

Чудо-женщина очнулась после почти годичной комы. Обнаружив Супермена в компании Синестро и с Желтым кольцом на пальце, она пришла в такую ярость, что Синестро ощутимо получил по башке, а криптонец без сопротивления отказался от силы Желтых Фонарей. Но, несмотря на общие черты, Желтое кольцо не похоже на Кольцо Всевластья из другой знаменитой вселенной, так что после его утраты Супермен не стал добрее.

Последними, кто все еще осмеливался бросать вызов Супермену, стали члены команды Бэтмена. Темный рыцарь вылечил сломанный позвоночник и понял, что в физическом мире ему не победить. Поэтому он решил перенести битву в мир магии, заключил союзы с Доктором Фэйтом, Затанной, демоном Этриганом, Джоном Константином и другими чародеями.

Константин, как обычно, плевать хотел на всю эту мировую войну и весь том преследовал только свои личные цели. По сути, весь «третий год» – это история о том, как ради спасения дочери и освобождения собственной души прохиндей-англичанин столкнул лбами все противоборствующие силы и вышел сухим из воды.

Снова не обошлось без жертв. Болотную Тварь буквально затянуло в ад, умерла Охотница и еще пара десятков менее известных персонажей. Даже Доктор Фэйт ненадолго покинул этот мир. Ну а Константин, по трупам дойдя до своей цели, исчез в неизвестном направлении, не забыв забрать с собой дочку. Хоть у кого-то хеппи-энд 2.0.

ГОД ЧЕТВЕРТЫЙ. БОЖЕ, КАКОЙ МУЖЧИНА!

Супермен полностью подчинил Землю, но начал отстраняться даже от своих союзников. Бэтмен после смерти стольких друзей тоже стал совсем нелюдимым, ушел в затворники и даже обещал диктатору, что больше не будет сражаться. А потом заключил сделку с Аресом. Потому что он чертов Бэтмен, а Бэтмен не сдается.

Арес хитростью заставил богов Олимпа вторгнуться на Землю. Небожители пришли в этот мир и выдвинули ультиматум: во-первых, Супермен должен отказаться от власти и передать ее Зевсу, во-вторых, на Земле должна восстановиться единственная верная религия – конечно же, древнегреческое язычество.

Вторжение началось с эпической схватки насмерть между Чудо-женщиной и Суперменом (дочь Зевса она или кто, пусть защищает честь папули в принудительном порядке!). Криптонец проиграл. Но прежде, чем Диана смогла его убить, в битву вступили все герои Земли и Старые боги. Земляне потерпели поражение, и Супермену пришлось распустить Лигу Справедливости и передать Землю Зевсу, а тот тут же начал тиранить землян за неправильную веру.

Тем временем герои узнали, что Арес организовал вторжение не для того, чтобы помочь Бэтмену, а чтобы устроить всеобщий хаос и надавать Зевсу по башке за детские обиды. Кроме захвата Земли громовержцем, в программу праздника были включены бунт Посейдона против Зевса, война Старых богов с войсками Аквамена, мятеж земных правительств с использованием ядерных боеголовок и финальный аккорд – пришествие на Землю армии Дарксайда. Дарксайд сразу согласился на условия бога войны в обмен на право вечно пытать Супермена, убившего его сына.

План Ареса почти удался. Но Супермен заранее узнал о пришествии Дарксайда, прилетел на Апоколипс и чуть не оторвал тому голову. Бэтмен же перенесся на Новый Генезис и уговорил Верховного Отца Новых богов остановить Зевса.

В итоге Зевс согласился навсегда покинуть Землю, Старые боги ушли, а Супермен вернулся к власти. Он жестоко наказал

правительства, осмелившиеся не выполнить его приказ о разоружении и использовавшие ядерное оружие. В конце концов бывший герой официально взял всю власть на планете в свои руки и нарек себя верховным канцлером Объединенной Земли.

ГОД ПЯТЫЙ. И НИКОГО НЕ СТАЛО...

В последний «предыгровой» год Супермен окончательно зациклился на всеобъемлющем контроле. Он начал работать с преступниками вроде Бэйна и Киллер Фрост и убил двести с лишним человек, потому что они выкрикивали антирежимные лозунги и называли себя «Сопротивлением Джокера».

Потом на Земле оказался Думсдэй (уже настоящий, а не иллюзорный), но Супермен победил его и при помощи Лекса «перепрограммировал» в свою личную игрушку. После появился Бизарро, слабоумный двойник Человека из стали, родом из параллельного измерения. На него диктатор и свалил убийства невинных людей. Но ополченцы узнали правду, после чего даже союзники начали открыто сомневаться в своем лидере.

ЕСЛИ ДЖОНУ КОНСТАНТИНУ ЧТО-ТО ДОРОГО, то ради этого он весь мир продаст дьяволу и даже табачным дымом не поперхнется

МАССОВЫЕ КАЗНИ – то, что нужно для поддержания имиджа популярного верховного правителя планеты

КОГДА ТВОЙ БОСС убивает Геркулеса, полубога и сына Зевса, на глазах у папы...

ХАРЛИ КВИНН – последний оплот иронии и юмора в этом серьезном до зубовного скрежета мире.

Для Бэтмена же настали совсем черные времена. Большая часть сопротивления либо уже погибла, либо отказалась открыто выступать против Супермена. Затем (предположительно) по приказу мирового правителя один из «случайно» сбежавших из тюрьмы злодеев убил Альфреда, дворецкого семьи Уэйнов. Темный рыцарь понял, что пора кардинально менять правила игры.

Вместе с Лексом они решили доставить в эту вселенную членов Лиги Справедливости с Земли-1. С их помощью Бэтмен хотел открыть сейф с криптонитовым оружием, некогда созданным им самим на случай, если Супермен станет угрожать Земле. Но для вскрытия хранилища требовались генетические данные сразу пяти членов Лиги Справедливости. А из них один уже был мертв, остальные же поддерживали режим.

План Бэтмена удался: Чудо-женщина, Хэл Джордан, Аквамен и Зеленая Стрела попали с Земли-1 в мир Injustice, прихватив с собой Бэтмена и Джокера. Финальные выпуски «пятого года» синхронизированы с началом игры. Нам показали те же события, что мы видели в первых роликах сюжетной кампании, иногда – от лица других персонажей.

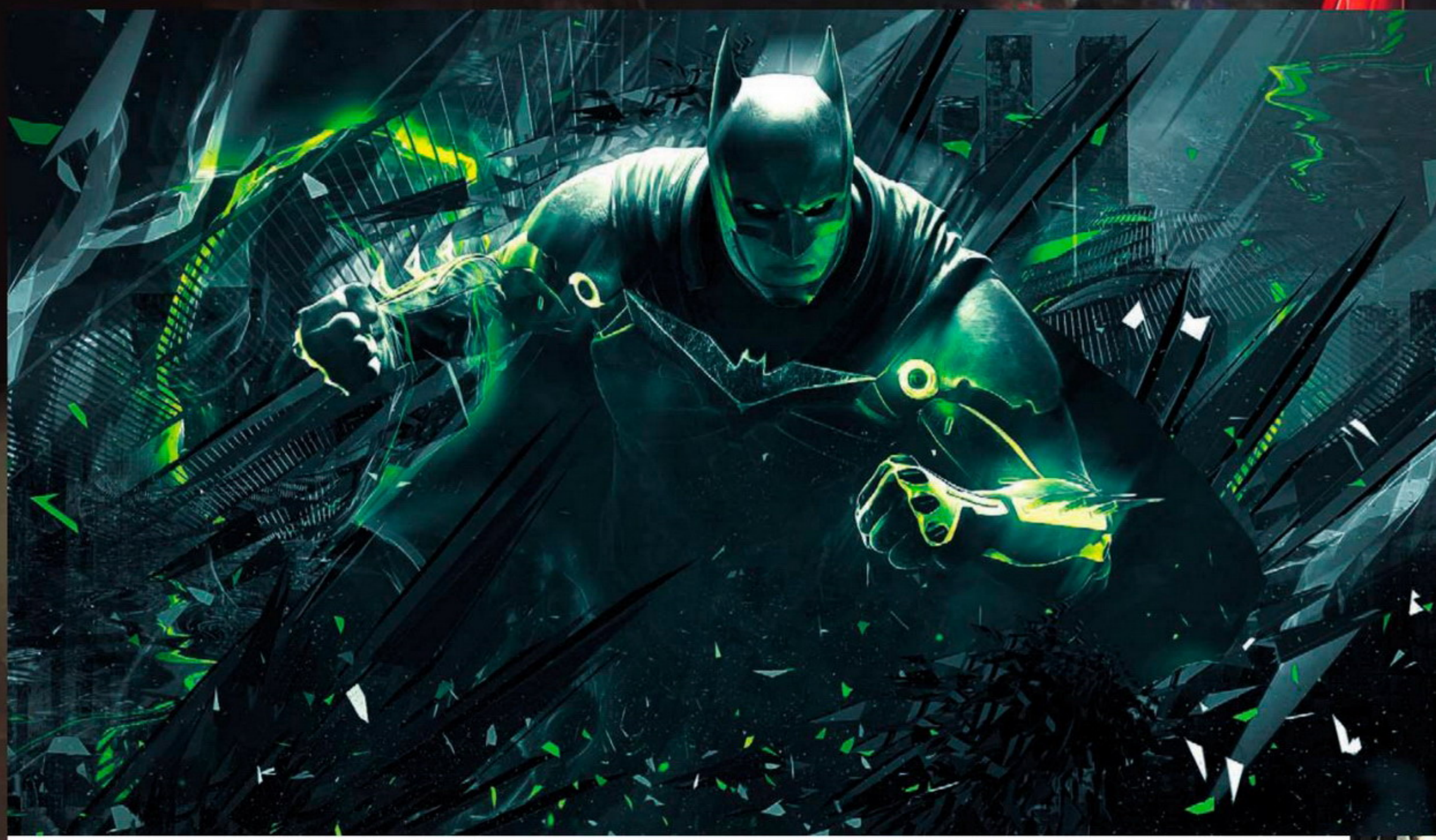
ДОКТОР КВИНЗЕЛЬ, ВЫ ХОТИТЕ ОБ ЭТОМ ПОГОВОРИТЬ?

Даже после того, как круг замкнулся и вся история гражданской войны между героями была рассказана, издательство DC не пожелало расставаться со вселенной Injustice. Почти сразу после финала «пятого года» начала выходить серия Ground Zero, где рассказывалось... Да о том же самом. Только с позиции Харли Квинн.

Оказывается, пока сильные мира сего выясняли отношения и устраивали по пять геноцидов на выпуск, безумная комедиантка разбиралась со своими чувствами к Джокеру, а попутно устраивала беспредел. Как выяснилось, красотка была свидетелем либо участником всех ключевых событий мира Injustice. Ничего критически важного в этой серии не происходит, но ознакомиться с альтернативной точкой зрения будет интересно всем фанатам самой романтичной парочки Готэма.

■■■

Вселенная Injustice успешно выбралась из рамок игровой серии, превратившись в полноценное и популярное ответвление вселенной DC. Драматичные повороты сюжета, смелые сценарные решения и яркие эпизоды – совсем не то, что ожидаешь от побочного продукта, что, казалось бы, должен всего-то привлечь внимание публики к игре. Мы с нетерпением ждем развития событий и на страницах комиксов, и на экранах мониторов. ■



КАК ИГРАТЬ В INJUSTICE 2

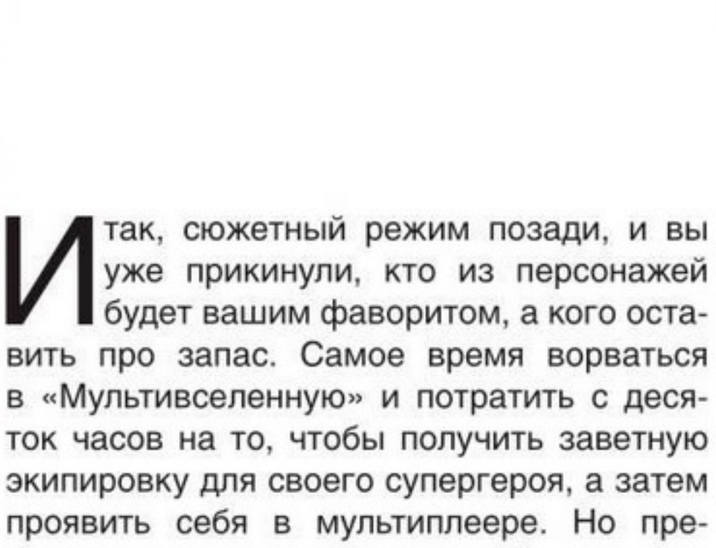
РУКОВОДСТВО ДЛЯ НОВИЧКОВ

ПАВЕЛ БОКАЙ

Итак, сюжетный режим позади, и вы уже прикинули, кто из персонажей будет вашим фаворитом, а кого оставить про запас. Самое время ворваться в «Мультивселенную» и потратить с десяток часов на то, чтобы получить заветную экипировку для своего супергероя, а затем проявить себя в мультиплеере. Но прежде, чем вы это сделаете, давайте немного познакомимся с наукой **Injustice 2**.

МЕХАНИКА ФРЕЙМОВ

Пробежимся по принципу работы основной единицы измерения времени ударов и комбинаций в игре – фреймам. Большинство файтингов работает с анимацией ударов на скорости 60 фреймов (кадров) в секунду. Если разложить анимацию, словно книжку, то шестьдесят страниц, пролистанные за секунду, и составят в конечном итоге ровно секунду движения персонажа. Именно исходя из этой величины и работает вся статистика ударов в Injustice 2, бережно сложенная в табличке на правой стороне экрана в меню просмотра комбинаций.



Тип движения (move type): соответственно, атака бывает четырех видов – низкая (low), средняя (mid), высокая (high) и сверху (overhead). В зависимости от направления потребуется стоячий или сидячий блок.

Урон и урон в блок (damage / block damage) расскажет вам о количестве наносимых повреждений напрямую и сквозь блокирование оппонента.

Тем, кто использует в бою экипировку, будет полезна подпись **«на движение влияет параметр» (move affected by ... stat)**, означающая, что показатели удара или комбинации будут меняться в зависимости от надетой экипировки и определенного параметра.

Теперь перейдем к самому основному, сложному и важному – к самой статистике фреймов. Здесь шесть показателей. Рассмотрим каждый из них.

Start-up (подготовка) – время перед ударом, которое персонаж использует для подготовки.

Active (активная фаза) – количество фреймов, включающее в себя анимацию удара или комбинации. Проще говоря – длительность.

Recover (восстановление) – количество фреймов, которые тратятся на возвращение в исходную боевую позицию персонажа после нанесения удара или отработки комбинации.

Block adv. (преимущество в блоке) – количество фреймов, имеющихся в запасе у персонажа сразу после блокирования противником удара или комбинации. Отрицательное число означает, что преимущество на стороне оппонента.

Hit adv. (преимущество в ударе) – количество фреймов в запасе, которыми обладает персонаж, чтобы продолжить комбинацию или нанести следующий удар.

Cancel (отмена) – количество фреймов, что тратятся на отмену комбинации или удара, при условии наличия опции отмены как таковой.

Сложно? Давайте рассмотрим на примере, чтобы все стало понятно. Предположим,

вы выбрали комбинацию персонажа со следующей статистикой:

11 фреймов на подготовку;
5 фреймов на активную фазу;
52 фрейма на восстановление;
–35 фреймов в преимуществе блока;
28 фреймов в преимуществе удара;
62 фрейма на отмену.

Подготовка удара занимает **11**\60 секунды, или около 18 мс, это очень быстро; сам по себе удар занимает всего **5** фреймов, что делает его почти молниеносным, а значит, трудно блокируемым; **52** фрейма на восстановление – это очень долго, почти секунда, а значит, оппонент может очень жестоко наказать за промах; отрицательное значение **–35** в преимуществе блока, да еще и такое большое, говорит о том, что, будучи блокированным, удар сразу же даст врагу возможность контратаковать без особых проблем; любой удар из списка вашего персонажа, занимающий менее **28** фреймов на подготовку, сможет стать продолжением в комбо; **62** фрейма отмены – тяжкая плата, если вы захотите резко сменить тактику и отменить прием в процессе.

На этой системе построены *все* комбинации и связки с переходами у *всех* персонажей. Именно поэтому умение читать фреймы – ключевое, если вы хотите достигнуть вершин мастерства. Теперь, когда у вас есть представление о том, как читать приемы, пора поговорить о тактиках. Мы не будем расписывать огромные тома о поведении в бою того или иного персонажа, но в общих чертах обрисуем, на что стоит обратить внимание в процессе игры.

ФАЙТИНГИ ТРЕБУЮТ не только таланта быстро жать на кнопочки. Оказывается, уметь считать тоже жизненно необходимо

ВСЕ представительницы прекрасного пола в Injustice 2 быстры и смертоносны. Счет по фреймам идет на десятые доли секунд

УПРАВЛЯТЬ КОРНЯМИ Болотной Твари – сложная задача, но игрок, справившийся с ней, создаст прорву проблем для оппонента, где бы тот ни был

УМЕНИЕ правильно использовать позиционирование и перемещение по полю боя в сочетании с прерываниями и столкновениями – ключ к победе над сложными противниками

ВРЕМЯ ГЕРОЕВ

Персонажи условно делятся на несколько категорий: тяжелые или легкие, бойцы дальнего, ближнего или смешанного боя, специалисты по контролю противника или по массивным комбинациям. Разнообразие тактик ведения поединка и спецприемов позволяет подобрать супергероя под свой стиль игры.

Тяжелые герои, например Горилла Гродд или Бэйн, очень долго двигаются и медленно бьют, но это компенсируется невероятным уроном при условии правильного расчета ударов и суперприемов. Драться с ними тяжело, и зачастую победить можно, лишь обладая более мобильным персонажем: важно не давать сопернику никакой возможности для перехода в долгое комбо.

Бойцы дальнего боя, такие как Дэдшот или Зеленая Стрела (в меньшей степени), предпочитают держать своих врагов на расстоянии, лишь изредка подходя близко, чтобы в очередной раз оттолкнуть противника и продолжить обстрел. Наверное, именно этот тип героев больше всего бесит новичков, еще не осознавших, как использовать окружение уровней.

Специалисты по контролю, вроде Болотной Твари или Капитана Холода, активно используют свои приемы, чтобы обратить позицию противника против него и не дать ему двигаться, а затем успешно добить суперприемом или комбинацией. Опять же проблему решает мобильный персонаж (желательно с телепортом) и правильный просчет восстановления после долгих ударов.

Наконец, герои смешанного типа, как Огненный Шторм или Супермен, сочетают в себе плюсы и минусы всех негласных классов, потому и представляются зачастую более сложными в освоении, чем, например, Женщина-кошка или Зеленая Стрела.

ОСОБЫЕ МЕХАНИКИ БОЯ

Кроме обыденных сжиганий шкалы для усиления обычных спецприемов, существует ряд механик для того, чтобы точнее контролировать ведение боя. Первая механика – **столкновение**. Для активации этого события необходимо учесть два параметра: вы должны быть на второй линейке жизней (красной), а вместо блока удара нужно нажать комбинацию из клавиш «вперед» (в сторону врага) и «использование заряда шкалы».

После вышеописанных действий два супергероя схлестнутся лицом к лицу и дадут игрокам возможность «сделать ставку» в виде их шкал, размером от одной до четырех. Победившая сторона, сделавшая наибольшую ставку, получит бонусный урон или восстановление линейки жизни.

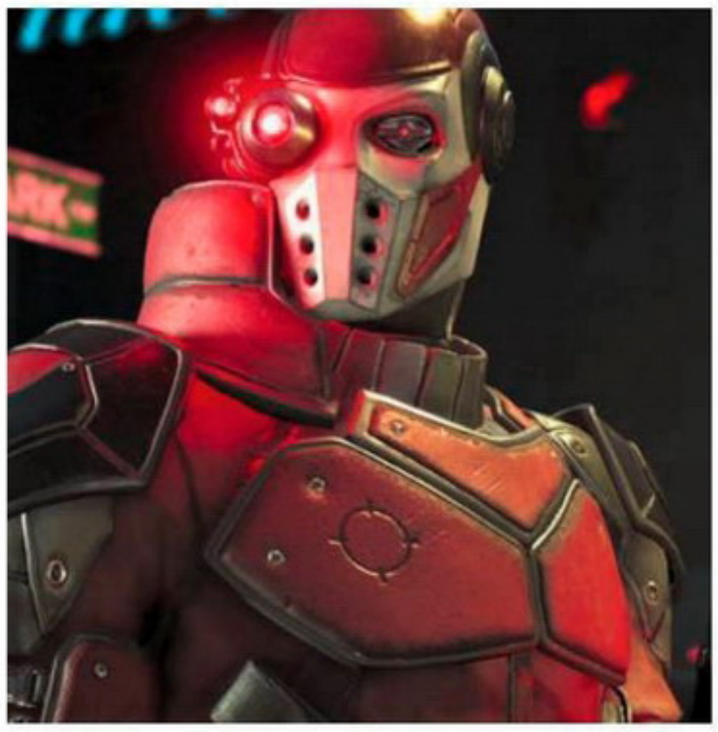
Вторая любопытная механика – **прерывание**. Используются те же клавиши, что и для столкновения, но во время использования комбосвязки на вашем герое. Требует два деления шкалы и правильный тайминг, только и всего!

Козырь против персонажей, обожающих запирать на другой стороне экрана и обстреливать: **боевой кувырок**. Производится двойным нажатием направления в сочетании с кнопкой сжигания шкалы. Как там дела, Дэдшот?

Наконец, последняя деталь – **воздушный уход**. Кнопки те же, исполняется в воздухе. Игрок снова тратит шкалу, но взамен получает необходимое расстояние для планирования грядущей атаки или уход от тяжелого воздушного комбо.

Ну а теперь немного наших личных впечатлений.

САМЫЙ РАЗДРАЖАЮЩИЙ ПЕРСОНАЖ



Бесспорно, Дэдшот. В Injustice эту роль исполнял Дефстроук, ну а в сиквел перекочевала его «порезанная» копия, которая, впрочем, позволяет использовать все ту же великолепную тактику: отойти на другой конец экрана и обстрелять оппонента до смерти, оставив его в полном недоумении от невозможности решить головоломку по сокращению дистанции. Как будто этого было мало, ему добавили «огненные патроны», наносящие дополнительный урон. Именно такую тактику и использует №1 в мире по Injustice 2 – SonicFox.

СКОЛЬКО НИ ЖГИ противника тяжелым взглядом, вряд ли он от этого наделает ошибок. Если вы, конечно, не Супермен

САМЫЙ ВЕСЕЛЫЙ ПЕРСОНАЖ

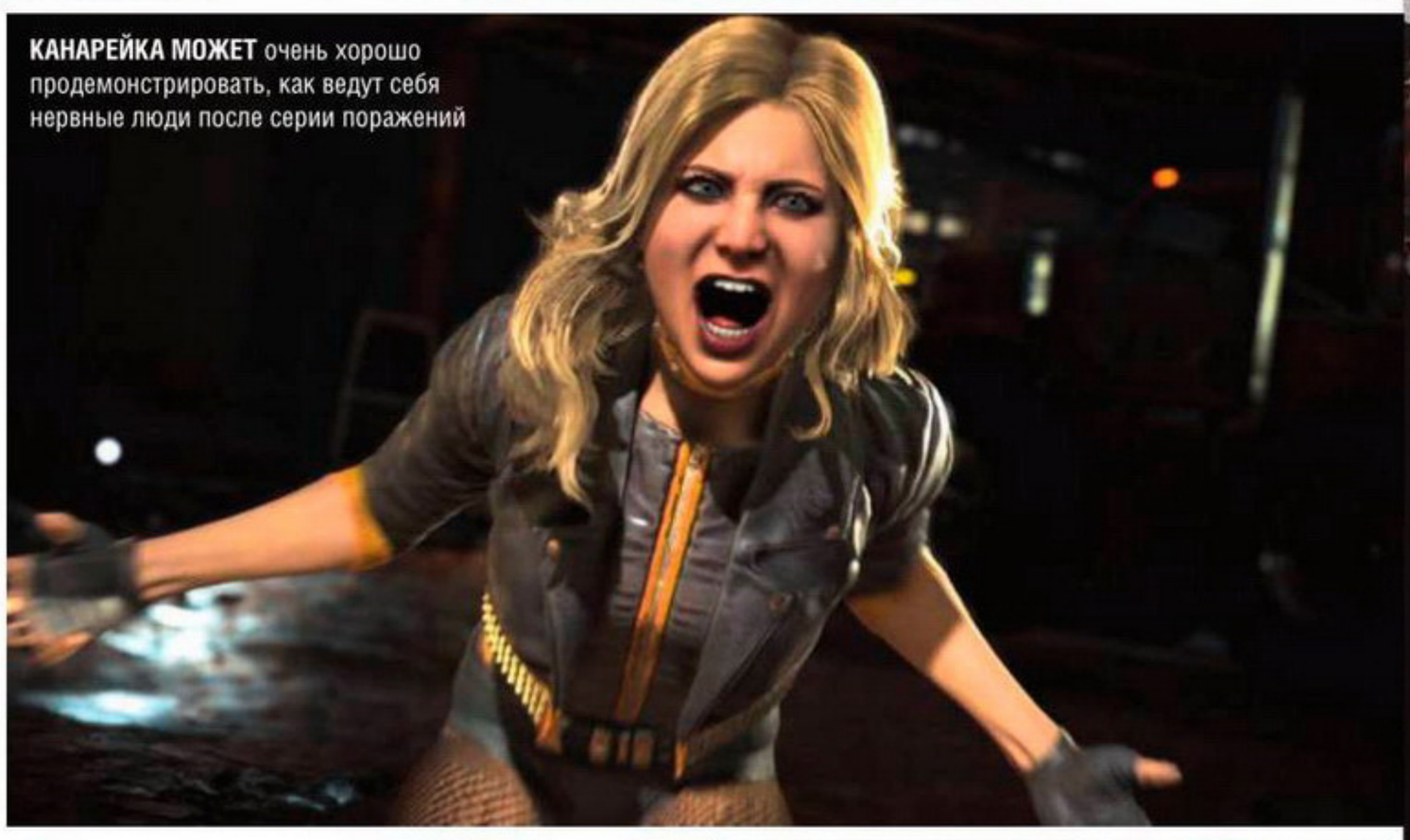
Дарксайд, доступный только по предзаказу, оказался самым веселым персонажем, за которого редакции посчастливилось поиграть. Лазеры, телепорты, пафос, больше пафоса, снова лазеры. И бесконечно прекрасный добивающий удар, который ищет противника по экрану вне зависимости от его местоположения. Что может быть лучше?

САМЫЙ СТИЛЬНЫЙ ПЕРСОНАЖ

После долгих раздумий между Пугалом и Атроцитусом был выбран последний. Потрясающая работа над Красным Фонарем чувствуется и в озвучке, и в добивающем ударе, и в великолепном четырехлапом союзнике, которого можно призвать и даже дать погрызть лицо оппонента! Вы ведь уже видели этого адского котика? Добавьте к вышеперечисленному отличный арсенал из приемов контроля, сокращения дистанции и прекрасного шестизначного комбо с зарядом, плавно переходящего в отрыгивание напалма прямо в лицо лежачему врагу.

■■■

В Injustice 2 масса разнообразных персонажей, а еще больше появится в DLC. Каждый найдет для себя своего и при желании доведет до совершенства не только собственные навыки, но и внешний вид героя, благо ресурсов для этого в игре более чем достаточно. Применяйте на практике наши рекомендации и приготовьтесь слушать аплодисменты от друзей за десятизначное комбо, убирающее у вражеского героя минимум половину здоровья. ■



КАНАРЕЙКА МОЖЕТ очень хорошо продемонстрировать, как ведут себя нервные люди после серии поражений

ЖАНР Аркадные гонки
ИЗДАТЕЛЬ Nintendo
РАЗРАБОТЧИК Nintendo EAD
МУЛЬТИПЛЕЕР Локальный, интернет
ПЛАТФОРМА Wii U, Nintendo Switch

MARIO KART 8 DELUXE

БЫСТРО И СЛИШКОМ БЫСТРО

СЕРГЕЙ РЕДФИЛД

Mario Kart – это серия аркадных гонок от **Nintendo**, и в этом году ей исполнится двадцать пять лет. За это время **Mario Kart** прошел долгий путь: пять игр для домашних консолей, три проекта для портативок и еще три для аркадных автоматов. Каждая из этих игр получала какую-нибудь особенность, которая меняла привычный геймплей и позволяла по-новому взглянуть на серию. И вот совсем недавно для Nintendo Switch выпустили улучшенную версию **Mario Kart 8**, с подзаголовком **Deluxe**.

ПРОСТАЯ ИГРА

Нет никакого сюжета, нет кат-сцен, нет обучающих режимов – только геймплей. Азы управления станут понятны спустя полчаса игры, и этого вполне достаточно. Пользователям Mario Kart 8 Deluxe повезло – в отличие от Mario Kart 8 на Wii U, здесь не нужно открывать персонажей. С самого начала доступны все сорок два гонщика. Начать играть очень просто: достаточно выбрать персонажа, затем подобрать для него средство передвижения, колеса и планер.

Нажмите на кнопку «–» или «+», и вам покажут пять параметров: скорость, ускорение, масса, управляемость и проходимость. Здесь же можно включить смарт-управление, одно из нововведений в Mario Kart 8 Deluxe, оно может помочь начинающим гонщикам. Благодаря ему вы не будете вылетать с трассы, ИИ поведет машину за вас.

Вторая новинка Deluxe-версии – автоускорение, при котором не нужно постоянно держать кнопку «A». Эти функции подойдут для тех, кто планирует играть

ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ в игре достаточно велик, чтобы заставить вас задуматься

В «ШАРОБОЕ» главное – прицелиться

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: Nintendo Switch
СКОЛЬКО: шестьдесят часов

в Mario Kart с маленькими детьми, так им будет легче учиться. Единственная проблема со смарт-управлением и автоускорением – они включены по умолчанию, и об этом нигде не говорится. Это может сбить с толку тех, кто с удивлением обнаружит, что карт едет ровно по трассе сам по себе. Так что, если вам эти функции не нужны, не забудьте их отключить.

В Mario Kart 8 Deluxe четыре одиночных режима, локальный мультиплеер, онлайновый мультиплеер и беспроводная игра. Оттачивать свои навыки лучше всего в одиночных «Гран-при», «На время», «Гонке» и «Бою». В «Гран-при» и «Гонке» можно выбрать скорость передвижения гонщиков по трассе: 50, 100, 150 или 200 кубов.

К слову, в Wii U-версии 200 кубов добавили лишь в одном из обновлений, а тут все доступно сразу. Ну а если вам хочется больше разнообразия, можно поставить зеркальные трассы, правда, доступны они только на скорости 150. В «Гран-при» двенадцать кубков, в каждом из которых вам нужно пройти четыре трассы.

Всего в игре сорок восемь трасс: оригинальные локации Mario Kart 8 и ремастеры маршрутов из предыдущих игр. К сожалению, полноценных новых треков в Deluxe-версию не добавили. Но это заметят лишь те, кто играл в Mario Kart 8 на Wii U.

Режим «Гонка» предлагает вам гибкую настройку соревнования: от четырех

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра полностью переведена на русский язык.

до сорока восьми заездов, три уровня сложности ботов, скорость и трассы. Последние можно выбирать самому, включить случайно или поставить по порядку. «Гонка» очень полезна для тренировок!

В режиме «На время» вам позволят проехать любую трассу в одиночку на скорости 150 или 200 кубов – естественно, на время. Свой рекорд можно загрузить в интернет и сравнить с достижениями других игроков. У самых успешных участников можно даже перенять опыт! Просто скачайте запись чужого заезда, чтобы узнать, как другому игроку удалось сократить свое время.

Еще одна новинка Mario Kart 8 Deluxe – режим «Бой». Здесь вам предложат пять видов соревнований, каждый со своими особенностями.

В «Шаробое» к гонщикам прикреплены воздушные шары. Лопайте у противников шарики и выводите их из игры, чтобы победить. «Погоня с пираньями» – разновидность игры с полицейскими и ворами. Стражи правопорядка должны догнать нарушителей и поймать всех, а те, в свою очередь, обязаны продержаться отведенное время. В «Боб-омб битве» в вашем арсенале останутся только бомбы. А еще здесь игроков ждут шары, прямо как в «Шаробое».

В режиме «Время – деньги» победит тот, кто соберет больше всего монеток. А в «Фейстафете» нужно захватить фею солнца и удержать ее у себя, пока не кончится время. Во всех этих режимах можно сразиться как в одиночку, так и в мультиплеере.

«Билл-пуля» в действии

ВЕСЕЛАЯ ИГРА

«Марио Карт» не был бы «Марио Картом», если б не предметы. Их применение – ключевой элемент геймплея. Всего предметов в игре двадцать три: двадцать два из них вы сможете использовать в гонках, а 23-й только в режиме «Бой».

В отличие от Mario Kart 8, в Deluxe-версии гонщики могут взять по два бонуса, а не по одному. Какие-то из них дают скорость, какие-то защищают, какие-то атакуют – всегда нужно думать, стоит ли использовать предмет сейчас или придержать его ненадолго. Nintendo хорошо следит за балансом в Mario Kart, на первом месте вы почти не будете получать ускоряющие предметы, как и защитные.

Зато гонщикам в последних рядах может выпасть «Билл-пуля», несущаяся на автопилоте, сбивая всех на своем пути. Бывает, что вам всю трассу сыплются одни монетки, лишь немного увеличивающие вашу скорость, а соперники постоянно закидывают панцирями, – грустная ситуация. А бывает, что выпадают сплошь звездочки (неуязвимость) или грибы-ускорители, но вы постоянно падаете, останавливаетесь на месте и все равно плететесь в хвосте.

Случается и лидировать два с половиной круга, а потом неудачно поймать несколько неприятных вражеских «плюшек»... и вот

ты уже с удивлением финишируешь двенадцатым! Но не думайте, что все так плохо, бывает и наоборот: с последнего места на грибах-ускорителях и «Билл-пулях» прямиком в фавориты турнира.

В общем, каждая гонка уникальна, все зависит от того, какие предметы выпадают и с кем играешь, – за это Mario Kart и любят!

Благодаря гибридности Nintendo Switch игра Mario Kart 8 Deluxe приобрела широкий спектр мультиплеерных возможностей. Можете играть с консоли вчетвером, или соединить восемь Switch в локальную сеть, или вообще выйти в онлайн и там подниматься в рейтинге в одиночку, а также вдвоем с одной приставки.

Но за одним Switch нескольким людям лучше всего играть в ТВ-режиме. В настольном, к сожалению, сложнее – экран все-таки маловат. Если вдвоем еще можно скло-

ниться над планшетом и нормально ездить, то, когда шестидюймовый экран делится на четыре части, изображение становится слишком мелким.

В этом смысле удобнее всего играть при локальном соединении. Можно сидеть с друзьями за Mario Kart и азартно комментировать гонку. Ведь каждый со своим Switch и никто никому не мешает! Правда, не обошлось и без ложки дегтя: посреди гонки часто появляется окошко «Ошибка связи», а затем игрок вылетает. Остается только пересоздавать гонку, иначе «летун» не сможет зайти обратно в лобби.

Такое, к слову, встречается и в онлайне. «Ошибка связи» возникает в самый неподходящий момент и заставляет снова подключаться. Но на Wii U таких частых разрывов не было, поэтому мы надеемся, что Nintendo поправит ПО в скором времени.

Несмотря на вылеты из лобби, в онлайне играть невероятно приятно. Рейтинговые заезды на обычных трассах и в режиме «Бой», соревнования, гонки с друзьями – все это мультиплеерное разнообразие обеспечит сотни веселых часов в игре.

СЛОЖНАЯ ИГРА

Во многих играх Nintendo глубокая механика, и Mario Kart не исключение. После поражений в сети начинаешь замечать, на чем ездят твои соперники и почему они все время оказываются впереди тебя. Изначально открыты не все карты, мотоциклы, колеса и планеры. Новые приспособления можно обменять на монеты, собранные во время гонки. Игра считает общее количество монет, и за каждые 50 (а впоследствии за 100 и за 200) дает доступ к одной случай-

ВЕРДИКТ

ной детали. Всего необходимо собрать 5000 монет. За них вам откроют последний предмет – золотой планер. Когда получите его, можете начинать испытывать сборки и не беспокоиться о том, что чего-то не хватает.

Nintendo сделала очень хитрую систему, основой которой становится гонщик. Каждый персонаж имеет свою характеристику, а машина, колеса и планер так или иначе влияют на нее. Поэтому важно найти такой вариант, какой позволит комфортно ездить. Хотя, конечно, можно и подсмотреть топовые сборки в интернете. В Mario Kart 8 Deluxe характеристики билда не округляются до целого числа, как раньше, поэтому многие детали стали полезнее.

Дело усложняет то, что характеристики гонщиков скрыты от игроков. Вам видны далеко не все параметры, и не понятно, почему Nintendo до сих пор не показывает полную статистику в игре. Однако можно заметить, что некоторые персонажи (например, Розалина, Король Бу и Линк) различаются только внешним видом, а характеристики у них одинаковые. Но, чтобы узнать точные параметры персонажей, придется поискать на фанатских сайтах.

Одна из основных механик в игре – дрифт. Войти в него можно, зажав «R». Дрифт – это прием, который в длительном управляемом заносе вызывает из-под колес машины сноп искр. Отпустите кнопку «R» прямо в этих всполохах – и вы получите кратковременное ускорение. Раньше дрифт давал два вида искр: голубые и оранжевые. В Mario Kart 8 Deluxe добавили третью разновидность – фиолетовые. Получить их можно в более продолжительном заносе.

Когда ехал на первом месте и ничего не предвещало беды...

Дождитесь фиолетовых искр, и ускорение будет держаться дольше.

Еще одна хитрая механика – ветер. Если вы будете некоторое время следовать за соперником достаточно близко к нему, вокруг вашего персонажа на несколько секунд появится вихрь-ускорение. Очень полезная вещь, особенно когда требуется догнать противников, а вам никак не попадаются подходящие для этого предметы.

Одно из нововведений Mario Kart 8, антигравитация, конечно, есть и в Deluxe. Ее легко увидеть на трассе – переход обозначен синими полосками, за которыми вы можете передвигаться по стенам или по потолку. К тому же в зоне антигравитации полезно толкаться с другими гонщиками: при столкновении каждый из вас получит небольшое ускорение.

Продвинутые игроки могут попробовать получить Золотого Марио, золотой карт, колеса и планер. Мы уже писали, что для золотого планера необходимо собрать 5000 монет. Чтобы получить золотые колеса, обгоните других гонщиков на всех трассах при скорости в 150 кубов в режиме «На время». Золотой карт дадут за первые места на всех зеркальных трассах в режиме «Гран-при». Ну а Золотого Марио вы получите, когда возьмете первые места на всех трассах при скорости в 200 кубов в режиме «Гран-при». К сожалению, столь ценный приз абсолютно бесполезен – только косметические изменения, не больше.

ДОШЕЛ ДО ФИНИША последним? Ничего, повезет в другой раз!

DELUXE

Deluxe-версия поднимает Mario Kart 8 на уровень выше. Игра работает в 1080p при 60 fps в ТВ-режиме на Switch – это гораздо больше, чем выдавала оригинальная версия (она работала в 720p). Сильно сократилось время загрузки: с 22 секунд до 9. Музыка по-прежнему на высоте, ее можно слушать бесконечно, и она не надоедает даже через пятьдесят часов игры.

Сделано много мелких исправлений, как, например, возможность сменить машину прямо в онлайновом лобби, отсутствие заблокированных персонажей, трасс и кубов, изменение характеристик машин, колес и планеров. Есть множество добавлений: пять новых персонажей; Золотой Марио как костюм для Металлического Марио; два новых предмета – Бу и перо, три новых карта и суперпланер, третий вид дрифта, поворот на 180 градусов, возможность держать два предмета и двойные боксы с бонусами на трассе.

У Wii U было два экрана, Switch, как известно, совсем другая, поэтому во время игры больше не удастся подсматривать за предметами соперников. Теперь бонусы видны только на мини-карте, и то далеко не все.

■■■

Mario Kart 8 Deluxe взял все лучшее от Mario Kart 8 и сделал еще круче! Все DLC, улучшенный боевой режим, множество вариантов мультиплеера, отличное управление, HD Rumble, симпатичная графика и отличная музыка, что здесь может не нравиться?

Если у вас не было Wii U, но есть Switch, эту игру обязательно нужно купить! Если вы играли в Mario Kart 8, а сейчас подумываете о покупке Deluxe-версии – берите! Геймплей достаточно изменился, чтобы вы открыли для себя новые ощущения. Соберитесь с друзьями, сыграйте в Mario Kart – и вы увидите, насколько она прекрасна. Вы не пожалеете о множестве часов, проведенных с этой игрой. ■

ПОРАДОВАЛО:
– почти ничего не надо разблокировать;
– новый режим «Бой»;
– новые персонажи и предметы;
– теперь в Mario Kart 8 можно играть в портативном формате;
– по два предмета у гонщика.

ОГОРЧИЛО:
– частые вылеты из онлайна и локальной сети;
– слишком мало персонажей из других игр Nintendo;
– нет новых трасс.

ВЕРДИКТ
Mario Kart 8 Deluxe – самая удачная попытка сделать идеальный Mario Kart. Отличное достижение для нашей неидеальной реальности.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

9,5

«Великолепно»

ЖАНР Слэшер
ИЗДАТЕЛЬ Focus Home Interactive
РАЗРАБОТЧИК Deck13
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel i5-4690K 3,5 ГГц, 8 ГБ, 1 ГБ видео

THE SURGE

ЗАВОДЫ – КИБЕРРАБОЧИМ

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

Сказать, что игроки недоверчиво отнеслись к **The Surge**, значит ничего не сказать. «**Dark Souls** с роботами» – так прозвали новую игру **Deck13 Interactive** в сети. У нас тут уже был Dark Souls про мышь – **DarkMaus**, был еще Dark Souls на седативных препаратах – **Lords of the Fallen** (дебютный проект все той же студии Deck13).

Если вы ждали новую игру и верили в Deck13, есть хорошая новость. Со второй попытки они смогли создать нечто поистине самобытное. То, что ощущается как уникальная игра, а не сборник популярных механик. Увы, индивидуальности все еще маловато для отличной игры.

НА РАБОТУ ВПРИПРЫЖКУ

Вы не ослышались! The Surge заметно отличается как от своей предшественницы, так и от серии Souls. Будто бы разработчики наконец поняли, что бесполезно пытаться воссоздать культовую (ныне) классику, и вместо этого решили, как и следовало, оттолкнуться от источника вдохновения для поиска новых идей.

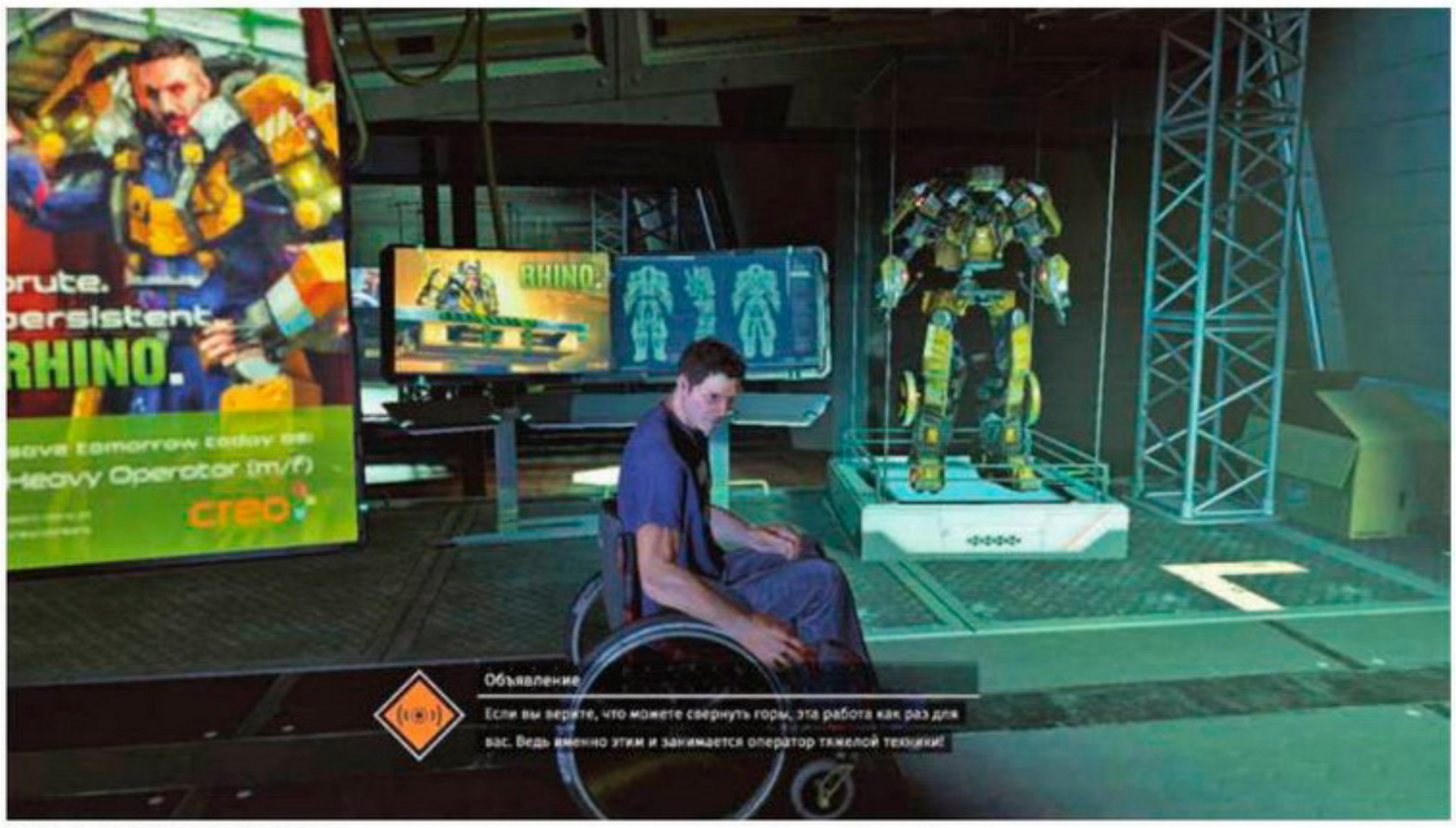
Сюжетная завязка с ходу бросает в гущу событий. Парализованный по пояс мужичок Уоррен прибывает в промышленный комплекс корпорации «КРЕО» (собирательного образа всех зловещих корпораций сразу), чтобы устроиться на работу. Как можно пахать, когда ноги не работают? Очень просто: «КРЕО» дарит каждому трудяге операцию по установке экзоскелета. Совершенно бесплатная и очень полезная процедура, возвращающая человеку способность передвигаться на своих двоих.

Но едва Уоррен устраивается поудобней в кресле для вживления экзоскелета, как все летит в тартарары. Операция начинается безо всякой анестезии. В процессе пришивания железяк к мясу прямо через одежду герой отключается от болевого шока (хорошо, что вообще жив остался), а придя в себя, обнаруживает, что все стало совсем безрадостно. По комплексу рыщут слетевшие с катушек роботы, работяги в костюмах атакуют всех подряд, и, что еще хуже,

поблизости нет никого, кто мог бы объяснить, что здесь, черт побери, происходит.

МЕХАНИЧЕСКИЙ ПАТРИАРХАТ

Столпы, на которых зиждется любая часть серии Souls, никуда не делись. В шкуре Уоррена мы исследуем немаленькие и довольно запутанные локации, разбираем вражин на запчасти и собираем с них



БУДЬ НА КАЖДОМ ЗАВОДЕ такие крутые костюмы, от кадров отбоя не было бы

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: восемнадцать часов

лом – души в этом футуристическом сеттинге не в моде. Иногда мы открываем короткие тропинки до местного «костра», чтобы облегчить прогулки в дальнейшем.

Находки, украсившие Lords of the Fallen, в новой игре тоже имеются. После смерти у игрока будет пара минут на то, чтобы дойти до места гибели и забрать свой лом. А чем дольше игрок путешествует без отдыха в оперативном центре, тем больше лома получает с поверженных врагов.

Во всем, что касается дизайна уровней, The Surge на голову выше той же Lords of the Fallen. Просторы комплекса «КРЕО» изобилуют тайными тропками, секретами и засадами. Все как полагается. Разочаровывает только, что найти что-нибудь ну очень интересное не выйдет – в игре не так много снаряжения, поэтому преподнести сюрприз игроку у игры получается нечасто. Делу очень мешает отсутствие четких ориентиров и цели. В каждой локации у главного героя есть определенная задача (нет, не убить босса), которую озвучивают от силы раз или два. А потом как хочешь, так и пытайся понять, чего игра от тебя хочет.

Что до прокачки и боевой системы, то The Surge делает решительный шаг в сторону. Не вперед и не назад, а именно в сторону. Привычных ветеранам Dark Souls десятков характеристик и навыков здесь нет. Вместо этого игрок тратит лом на усиление энергетического ядра собственного костюма. Поэтому прокачка очень проста, если не сказать – примитивна: нажимаешь на кнопку, и уровень игрока/энергия ядра возрастают. Запутаться и влить драгоценный опыт не туда физически не получится, но и о всякой оригинальности билдов стоит сразу забыть.

Уровень ядра, в свою очередь, влияет на то, сколько имплантатов можно вставить в экзоскелет. Они могут быть как пассивными, так и активными, но при этом далеко не всегда связаны с боевыми навыками. По сути, весь экзоскелет – это инвентарь, а уж игрок что хочет, то в него и пихает. Разномастные баффы, активные умения, нишевые бонусы для оружия – все это можно менять и настраивать по своему усмотрению у «костра».

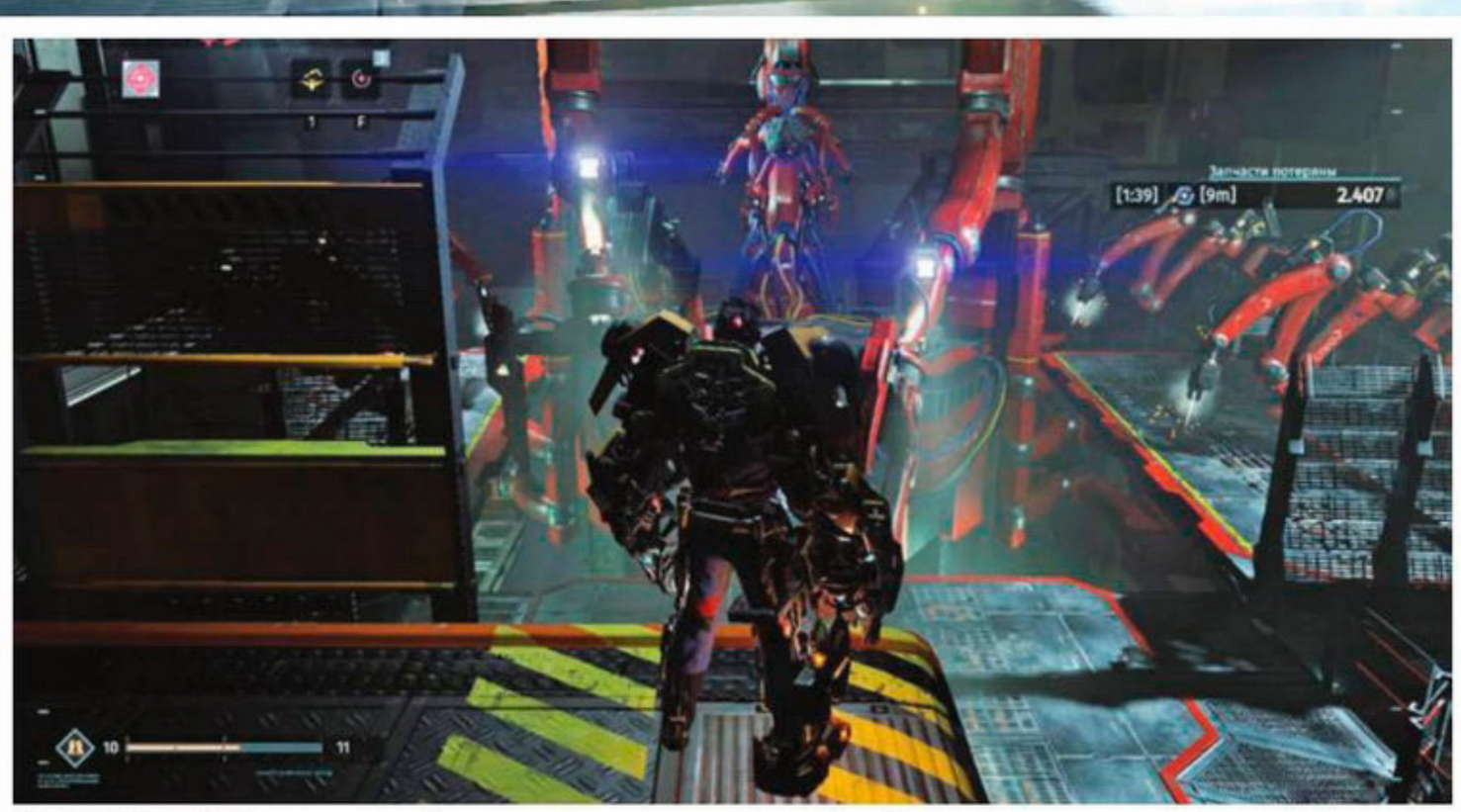
Кроме того, есть нюанс: местные «аптечки» вставляются в те же слоты, что и навыки. Поэтому часто придется делать выбор между количеством здоровья и собственной крутостью. С одной стороны, это фактор риска, с другой – представьте, что за каждые пять очков ловкости в Dark Souls у вас отнимали бы пару глотков эстуса.

А в условиях здешней боевой системы эта тема встает ой как остро.

БИТВА РОБОТОВ: MAD MAX EDITION

Бои в The Surge – самое спорное и при этом лучшее, что есть в игре. Потому что в один момент можно чуть ли не кричать от эффектного комбо, а в следующий – орать благим матом после того, как Уоррена убили всего одной контратакой.

ВЕРДИКТ



КАКАЯ ЖЕ ЭТО ИГРА про машины без враждебно настроенного конвейера?

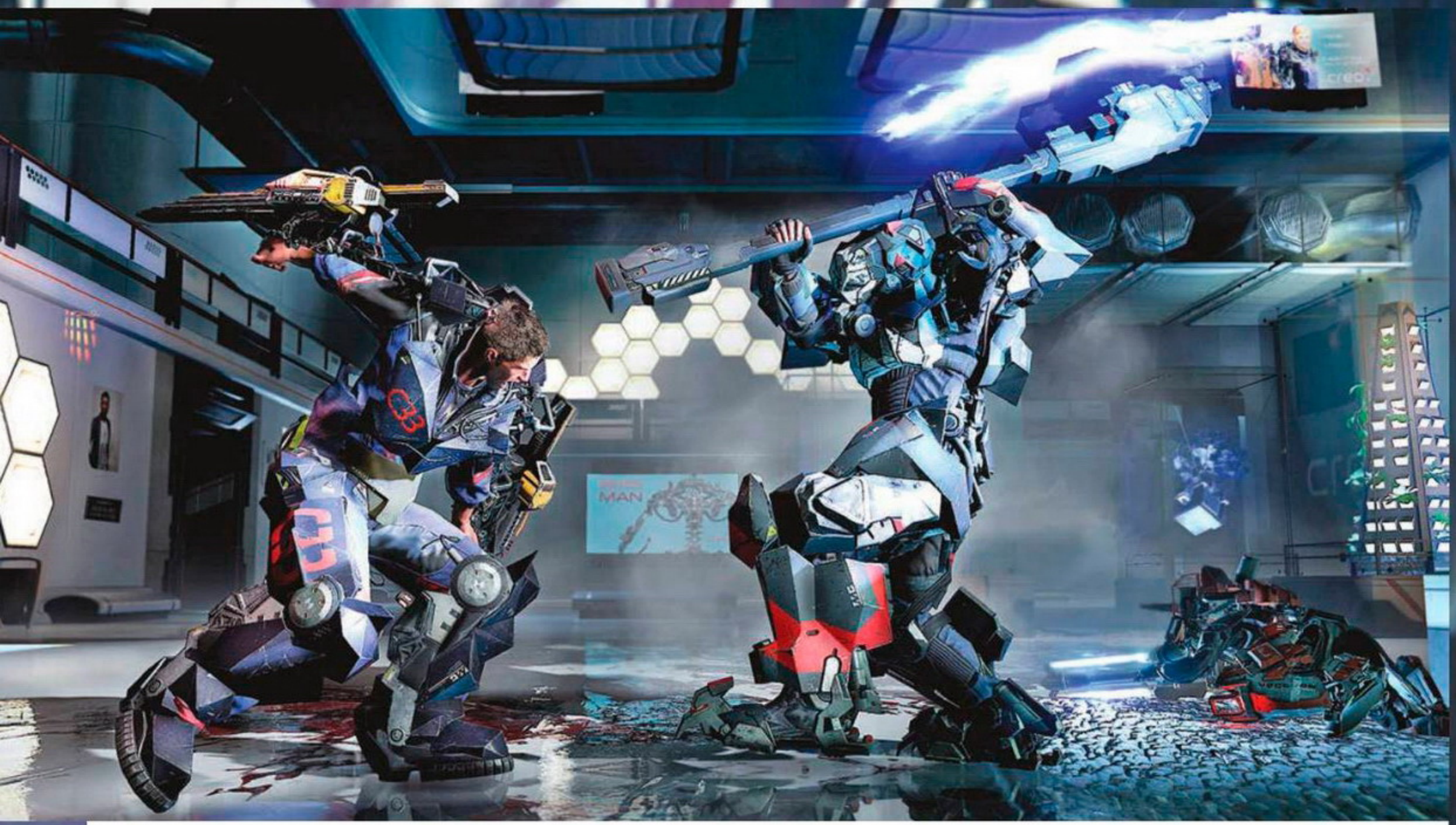
О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Переведен только текст. Грубых ошибок мы в нем не заметили. Озвучка английская.

Lords of the Fallen больше всего ругали за чрезмерную медлительность боев. Любое действие, от удара до кувырка, отнимало прорву времени, и таким «насыщенным» экшеном можно было очень быстро пресытиться. Да так, что возвращаться потом не захочется. The Surge подходит к этому вопросу иначе: игрок сам может выбирать подходящий для него темп в зависимости от оружия.

Если закрепить на руке Уоррена плазменный клинок или взять в руки огромный кусок арматуры, то и бить герой будет медленно, с усилием. То же самое относится и к врагам-тяжеловесам. Но при всей монотонности и тяжести таких схваток они затягивают. Вес оружия и ощущения от ударов кажутся жутко достоверными и как бы оправданными. Потому что дерутся не полубоги и мифические герои, а два мужика с завода в очень тяжелых костюмах. Звуки, графические эффекты и анимация только усиливают атмосферу битвы трансформеров пополам с подпольным реслингом. Все еще очень медленно, но теперь хотя бы эстетически приятно.

Если же обойтись оружием полегче, скорость заметно возрастет, порой достигая абсурдных высот **Bloodborne** и **Metal Gear Rising**. Deck13 идут в ногу со временем, поэтому Уоррен не умеет делать перекаты – только «бладборновские» резкие прыжки в сторону. Хорошо, видать, работают экзоскелетные ноги.



ПРОМЫШЛЕННАЯ ХИРУРГИЯ

В многочисленных трейлерах разработчики с горящими глазами рассказывали о занятной особенности – возможности отсекать врагам конечности. При захвате противника в прицел можно выбрать, куда именно герой будет стараться попасть. Если конечность не защищена броней, урона пройдет больше и каждый удар будет оглушать врага. Если на тушке есть броня, то она сильно снизит входящие повреждения и не даст оглушить неприятеля. Впрочем, есть одно «но»: вооруженные или бронированные части тела можно фигурно отпилить, с шансом заполучить вражеское оружие или кусок брони в свои руки.

Поэтому в бою предстоит учитывать гораздо больше факторов, нежели в Dark Souls. Можно проводить комбо только по слабым местам, набивая энергию для быстрой расправы, но если какой-то из ударов в серии придется по броне (вдруг противник повернется к вам другим боком?), то Уоррену может и не поздоровиться. Перед дракой всегда следует рас-

смотреть противника: нет ли у него какой блестяшки или другой интересности, которую было бы здорово, что называется, с руками оторвать?

К этому добавляется еще пара нюансов. К примеру, полоска энергии, которая тратится на добивание врагов, может быть израсходована другими способами. Игрок может призвать дрона-помощника или полечиться, лишив себя шанса на новую экипировку. Это еще одна переменная в уравнении местной боевки, заставляющая мозг работать каждую секунду. При этом удары Уоррен может наносить как по горизонтали, так и по вертикали – логично, что горизонтальными замахами лучше бить по ногам, а вертикальными по темечку.

ТАКОГО ДЕТИНУ не то что разделать сложно – самому бы головы не лишиться!

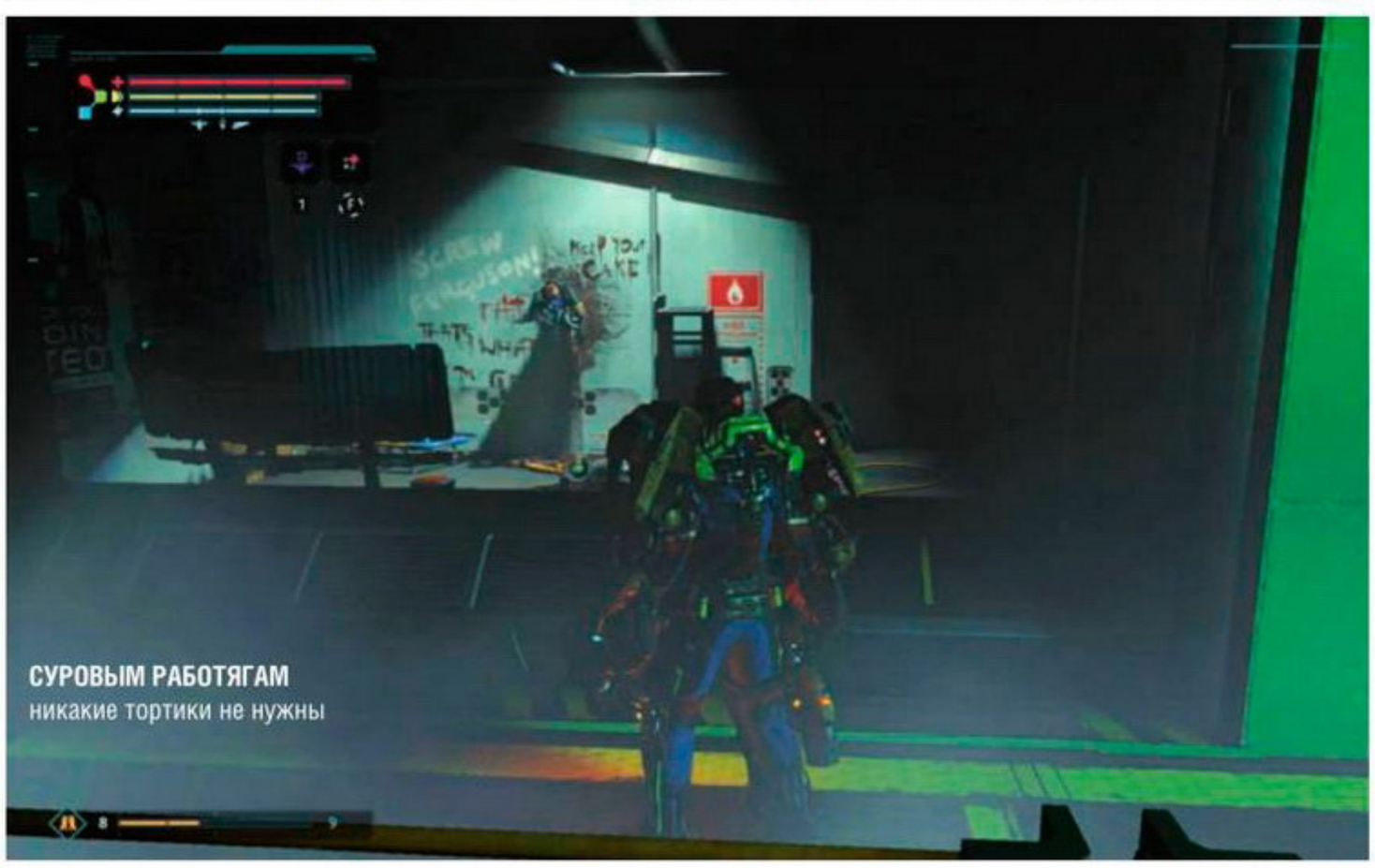
СОБЕРИ СЕБЯ ПО ЧАСТЯМ

Все это здорово звучит и на удивление задорно играется, пропадают всякие мысли о «Dark Souls про роботов». В какой-то момент начинаешь получать искреннее удовольствие от тяжеленных, смачных ударов и трюков Уоррена в этом странном антураже. Веселье, однако, очень сильно портит один фактор – непостоянность.

К примеру, в The Surge есть блок. Он защищает героя от всех ударов, кроме тех, от которых он не защищает. Понять, что это за удары, можно только опытным путем, «особые» приемы никак не обозначаются. Как быть? Ну, от некоторых можно увернуться следующим образом: стоя в блоке, подпрыгнуть или пригнуться. Прямо как в старенькой **God Hand** для PlayStation 2. Схема «подпрыгнуть или пригнуться» убережет от всех атак, кроме тех, от которых... И так далее. Игра дает множество инструментов и возможностей рискнуть, но слабо за это награждает. Всегда проще дождаться завершения анимации вражеской атаки и напасть после этого, в четко обозначенный момент.

Врагов периодически бросает из крайности в крайность. Вообще, The Surge – название говорящее. Внезапный всплеск. Даже самые медленные враги имеют в запасе одну-две молниеносные атаки, способные мигом добить Уоррена. Поэтому темп схваток не то что меняется – он скачет вверх и вниз, будто новая игра до конца не решила, чем она хочет быть – Dark Souls или Bloodborne.

Иногда специфика боев просто разваливается на куски. Только ты научился красиво уходить и пригибаться под ударами,



СУРОВЫМ РАБОТЯГАМ
никакие тортики не нужны

как переходишь в следующую локацию, где четыре из пяти противников вооружены огнеметами. Про боссов даже говорить обидно. Мало того, что их совсем немного, так еще и навыки героя они проверке не подвергают – служат просто еще одним препятствием на пути к финалу. Убил и забыл.

В последней трети игры сложность взлетает до небес. И обычные-то враги поодиночке могут надрать Уоррену уши, но все становится совсем скверно, когда против игрока выходят сразу по три-пять неприятелей. Да еще в паре с дронами, дающими силовой щит. Прибавьте такое обилие врагов к дизайну уровней, в которых порой очень легко заблудиться, и вы поймете, что опыт получается не самый приятный.

■■■

У The Surge был немалый потенциал. Определенную долю его раскрыли: в лучшие моменты боевая система позволяет вытворять впечатляющие комбо. Такой фокус на собственной боевой системе и сеттинге позволил студии наконец уйти от постоянных сравнений с Dark Souls и сотворить по-настоящему новый проект.

Но порой кажется, что Deck13 уж слишком отстраняется от источников вдохновения. Невероятная и часто несправедливая сложность вынуждают играть как можно осторожнее, что мешает боевке раскрыться на все сто. Локации ближе к финалу становятся запутанными и перегруженными до абсурда. Не каждый дойдет до конца.

FromSoftware, разрабатывая Dark Souls, создала мир. Deck13, выпустив The Surge, создала видеоигру. Очень сложную и комплексную видеоигру, которая доказывает, что разработчики движутся в правильном направлении. В конце концов, где еще можно нацепить пяток картонных коробок, примотать скотчем гаечный ключ к запястью и отправиться спасать мир? ■

ПОРАДОВАЛО:
– «отдача» от боевой системы;
– самобытные находки в механике;
– эффектный дизайн экипировки;
– атмосфера индустриальной фантастики;
– работа над ошибками Lords of the Fallen.

ОГОРЧИЛО:
– незатейливая прокачка;
– маловато оружия;
– скучные боссы;
– претенциозный сюжет;
– две трети локаций – наборы коридоров с разными текстурами.

ВЕРДИКТ
The Surge, вопреки ожиданиям, стала вещью в себе, а не очередной попыткой нажиться на популярности Dark Souls. Это не столько RPG, сколько хардкорный слэшер с большими локациями и менеджментом ресурсов. Игра явно может порадовать, ей есть чем гордиться, но ждать от нее идеального «Dark Souls в будущем» не следует.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Достойно»

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Devolver Digital, Croteam
РАЗРАБОТЧИК Croteam VR
МУЛЬТИПЛЕЕР Есть
ПЛАТФОРМА PC + HTC Vive, Oculus Rift, OSVR
НЕОБХОДИМО Intel Core i5-4590, 6 ГБ, 4 ГБ видео

SERIOUS SAM VR: THE FIRST ENCOUNTER

СТАРАЯ ШКОЛА, НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

Фанаты **Serious Sam** не очень-то обрадовались анонсу **Serious Sam VR: The Last Hope** на E3 2016. Скорее наоборот – *очень* расстроились, ведь они ждали четвертой части, речь о которой шла еще в 2013 году. Игру в первые же часы так раскритиковали, что **Croteam** пришлось прокомментировать ситуацию в своем твиттере, мол, **Serious Sam 4** – основная цель, а The Last Hope – побочный, фановый проект. Однако виртуальная реальность не отпустила хорватских разработчиков просто так: сейчас в интернете можно купить уже оба «Пришествия». О первом из них мы сейчас и расскажем.

LET'S GET SERIOUS

Serious Sam VR: The First Encounter – это HD-версия «Первого пришествия», которую бережно перенесли в виртуальное пространство. Одиночная кампания осталась без изменений: Сэмюэля Стоуна по прозвищу Крутой Сэм посылают в Древний Египет, чтобы спасти человечество от инопланетного тирана Ментала.

Но, как водится, не за сюжет любят Serious Sam, а за игровой процесс. Поэтому перед разработчиками стояла сложная задача: невероятно динамичные, сумасшедшие перестрелки с толпами врагов нужно было перенести в виртуальную реальность. И им это удалось.

Игровая зона VR ограничена, и для перемещения в виртуальной реальности на большие расстояния используют телепортацию. Такое же управление есть и в Serious Sam, но оно полностью ломает основные механики игры. Из подвижного шутера **The First Encounter** превращается в скучный тир: телепортируешься в определенную точку, а потом просто крутишься и отстреливаешь врагов. К счастью, в игре очень гибкие настройки, так что менять систему передвижения можно как душе угодно. Например, трекпады контроллеров легко превращаются в классический **WASD**. Бесспорно, такое управление тоже имеет свои минусы: от него сильнее укачивает и играть становится труднее. Но привыкнуть можно! К тому же уворачиваться от противников и стрелять по ним одновременно гораздо веселее.

DOUBLE YOUR GUN

Одна из главных фишек Serious Sam VR: The First Encounter – возможность взять по орудию убийства в каждую руку. Комбинировать оружие можно по-разному: к примеру, дробить кости скелетов с помощью бензопилы и одновременно расстреливать биомеханоидов из ракетницы. Правда, снарядов надолго не хватит, поскольку в игре нет никаких перезарядок и практически каждое нажатие на курок контроллера отзывается выстрелом. Такое решение разгоняет геймплей, делает его увлекательнее, однако теперь из-за повышенного урона противники умирают гораздо быстрее.

От стрельбы в Serious Sam VR: The First Encounter получаешь искреннее удовольствие. Только здесь можно почувствовать себя матадором с двустволкой, после чего ловко увернуться от туши быка-оборотня размером с микроавтобус, параллельно убив приближающегося сбоку безголового камикадзе с парой бомб в руках. Враги в игре разнообразны и порой изобретательны, поэтому к каждому из противников луч-

НЕАККУРАТНАЯ ГРАФИКА почти не бросается в глаза: некогда разглядывать текстуры, когда вокруг столько агрессивной инопланетной фауны

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: HTC Vive
СКОЛЬКО: 6 часов

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра полностью на английском языке.

ВЫСТОЯТЬ В РЕЖИМЕ выживания хотя бы минуту – уже сложная задача

БЕНЗОПИЛА в Serious Sam VR: The First Encounter куда мощнее простого ножа, особенно если взять по одной в каждую руку

ше подобрать свое оружие. Кстати, когда приходит время сменить снаряжение, время вокруг Сэма замедляется, позволяя оценить обстановку и выбрать из смертоносного арсенала самую подходящую пушку.

DOUBLE YOUR FUN

Играть в аркадный шутер в компании куда интереснее, и ребята из Croteam об этом знают. Поэтому в VR-версии есть кооперативное прохождение аж на 16 человек в одной сессии! Настроить кампанию можно как угодно – изменить уровень сложности или силу врагов, включить «огонь по своим» или бесконечные патроны. Все в ваших руках!

Помимо кооперативного прохождения, есть еще и мультиплеерные сражения: классический или командный бой насмерть, захват флага, «последний герой» и многое другое.

Самое важное: в комплекте с игрой бесплатно идет **Serious Sam Fusion 2017**, центральный хаб последних игр про Серьезного Сэма, который сейчас находится в стадии бета-тестирования. Вы спросите, что в этом такого? Отвечаем. Fusion – кросс-платформенный, это позволяет соревноваться с игроками простой версии «Первого пришествия». Теперь к вопросу «Что удобнее: клавиатура с мышкой или геймпад?» добавляется еще и шлем виртуальной реальности! Грустно лишь, что онлайн у игры небольшой, не всегда получается найти компанию.

Вдобавок ко всему Croteam ввели поддержку Steam Workshop. Это дает возможность вам самим делать модификации для игры или же загружать контент, созданный сообществом.

■■■

В Serious Sam VR: The First Encounter современные технологии оживили старые идеи. В отличие от The Last Hope, это не тир, который кажется демоверсией, а полноценная игра. ■

ПОРАДОВАЛО:
– приятная ностальгия;
– возможность стрелять с двух рук;
– удобный интерфейс;
– гибкие настройки.

ОГОРЧИЛО:
– динамика такая, что вполне может укачать;
– небольшой онлайн для мультиплеера.

ВЕРДИКТ
Serious Sam VR: The First Encounter – это то самое «Первое пришествие», которое команда Croteam VR перенесла в виртуальную реальность. Фанаты определенно оценят игру по достоинству.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,5
«Отменно»

ЖАНР Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ Blindflug Studios AG
РАЗРАБОТЧИК Blindflug Studios AG
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
НЕОБХОДИМО Dual Core 2 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео

FIRST STRIKE: FINAL HOUR

ЗА 60 МИНУТ ДО АПОКАЛИПСИСА

АЛЕКСАНДР МИЛАШЕНКО

Жанр стратегических игр напоминает архитектурные направления. Вот вроде бы и существует барокко, которому не одна сотня лет, но все равно появляются какие-то новые ответвления в жанре и очередные переосмысления классических трактовок. Со стратегиями так же: запустить ядерную бомбу можно было еще в **Dune 2**, но посмотреть, насколько страшны и одновременно обыденны последствия ее удара, позволили только сейчас. В игре **First Strike: Final Hour**.

СТАРШАЯ СЕСТРА КУЗЬКИНОЙ МАТЕРИ

Осенью 1960 года Никита Сергеевич Хрущев с трибуны Генассамблеи ООН сказал всему капиталистическому миру: «Мы вас похороним!» Речь шла о применении ядерного оружия в том случае, если капиталистический мир не перестанет мешать всему остальному миру развиваться. Разумеется, под «всем остальным» миром в первую очередь подразумевался Советский Союз. А потом был Карибский кризис и самая большая вероятность ядерного конфликта между США и СССР за всю историю существования этих стран. К счастью, нашим отцам и дедам не довелось испытать ужас ядерной войны, но история могла пойти по другому пути, и этого текста не было бы.

Впрочем, любители истории склонны добавлять «а что, если бы», и, возможно, среди них были разработчики стратегии First Strike: Final Hour. Игра полностью посвящена предвоенной ситуации, когда шахты баллистических ракет уже открыты, но команда на запуск еще не дана. На экране крутится глобус, напоминающий о **UFO**, на нем расчерчены территории стран-членов ядерного клуба. Игроку с ходу доступны три региона: США, Западная Европа и Северная Корея. На глобусе также присутствует Иран и неназванная страна. Чем успешнее вы будете воевать, тем больше стран будет появляться, и в финале вы сможете поиграть в том числе и за Россию.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра представлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: тринадцать часов

Но, чтобы выиграть, необходимо выжить в ядерной схватке, и достичь этой цели можно тремя путями. Если в вашей душе все еще таится скромный пацифист, можно создавать союзы и искать себе партнеров, способных прикрыть «ядерным зонтиком» от более агрессивных соседей и попросить помощи в крайнем случае.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра полностью на русском языке.

ЯДЕРНАЯ ДИПЛОМАТИЯ
в действии

ДЕРЕВО ИССЛЕДОВАНИЙ
скромное, но эффективное

Можно победить экстенсивным методом, захватив побольше территорий, но самой частой победой будет тотальное уничтожение противника. А может быть, и союзника, ведь не у каждого выдержат нервы, когда полпланеты фонит радиацией. Но все это будет чуть позже, а для начала нужно немного развиться.

ЯДЕРНАЯ ЦИВИЛИЗАЦИЯ

У каждой из сторон конфликта изначально открыто несколько провинций. Чем выше сложность, тем меньше провинций. Все как в реальной жизни. Северной Корее не выстоять в одиночку против США, но это не помешает гордым корейцам расширить свои территории – достаточно выбрать свою пограничную провинцию и направить свой взор на соседскую. Каждая провинция может выполнять только одно действие, поэтому одновременно расширять территорию, строить новые ракеты, развивать противоракетные системы и исследовать новые технологии не получится. Всему свое время.

Именно время – самый ценный ресурс в игре. Можно увлечься накоплением ядерного арсенала, можно заняться расширением территории, а можно исследовать систему автоматического предупреждения о ядерном ударе. Вы сами вольны решать судьбу своего государства, и первые полчаса это может быть незавидная судьба. Когда видишь, как в провинцию, проводящую важное исследование, летит ядерная ракета, а тебе нечем ответить, становится не по себе.

Еще большее удивление испытываешь, когда ракета все-таки достигает цели: картинка на экране пляшет, как скоморох на свадьбе. Все это сопровождается грохотом и сухими цифрами на экране, сообщающими о людских потерях. И это только единичный удар; массированная ядерная атака способна уничтожить целые государства. Поэтому необходимо планомерно развивать свой ядерный потенциал, но всегда делать ставку на противоракетную оборону, являющуюся краеугольным камнем вашего успеха в этом непростом мире, ведь именно выживание – цель всей игры.

ЦИНИЗМ ПОСТАПОКАЛИПСИСА

Удивительно, но с полным уничтожением государства игра не заканчивается. Она переходит в главное меню, показывает статистику и намекает на то, что для открытия новых государств-участниц «ядерного клуба» необходимо еще несколько побед. И с этого момента впечатления уже остаются неоднозначные, ведь игра при всей своей необычности однообразна.

Да, можно построить систему «Трезубец», способную поместить на низкую орбиту спутник и оттуда запускать ракеты по ближайшим противникам. Можно создать «грязную бомбу» и нанести удар по территории противника, да такой, что там уже никто и никогда не будет жить в принципе.

Вот только после шести часов прохождения делать это все скучнее. Технологии в массе своей одинаковы, количество стран-участниц конфликта конечно, а глобальной цели нет. Если только не считать таковой полное открытие всех стран.

Тем не менее игра притягивает к монитору. Над поверженными территориями, как испанские кастаньеты, трещит счетчик Гейгера, союзы разрываются в одночасье, и вчерашний друг способен отправить ракету в самые важные регионы твоего государства... Но главное: посмотришь на ядерную зиму и невольно задумаешься о реальной ситуации. Не хотелось бы столкнуться с подобным лично.

■■■

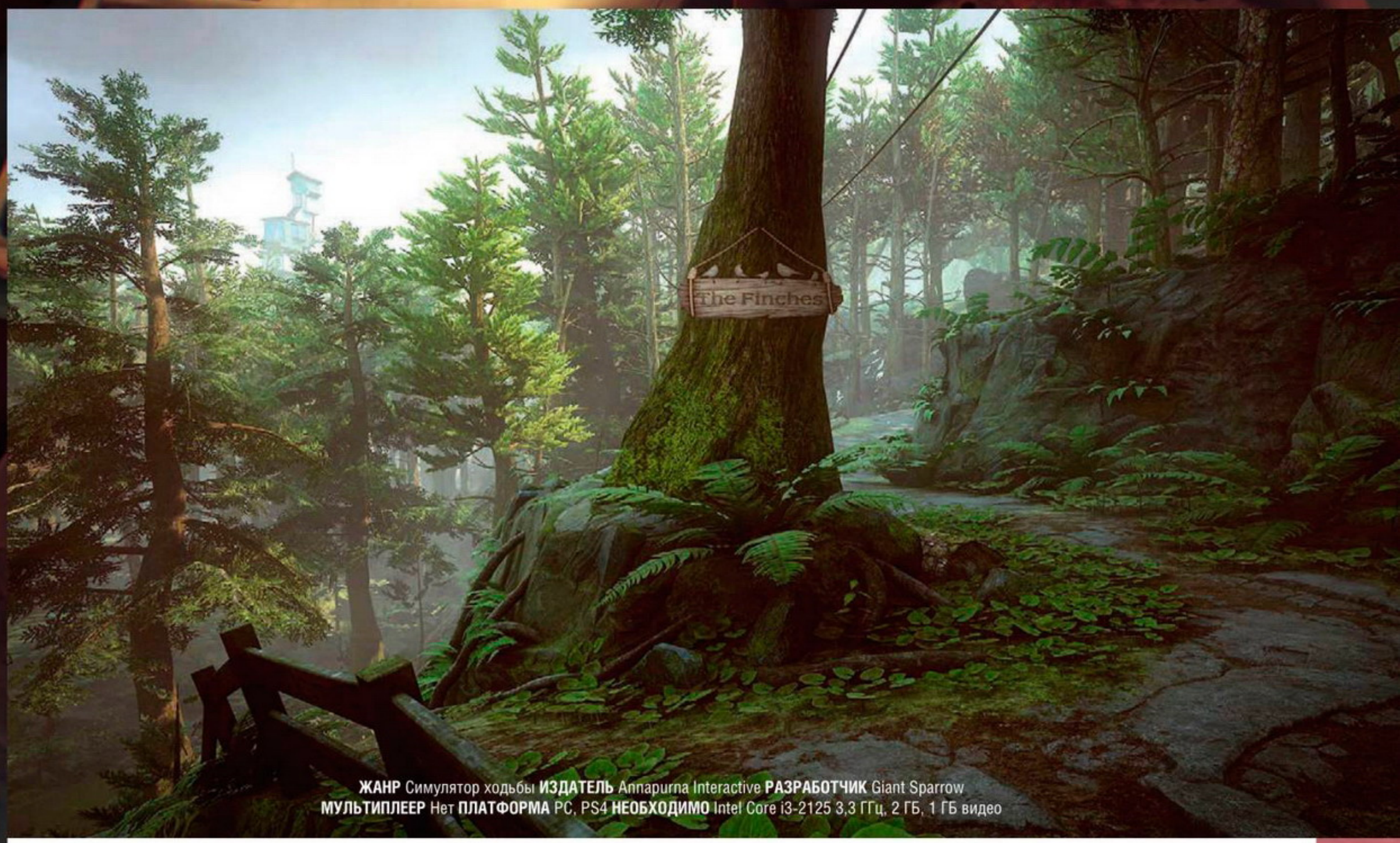
First Strike: Final Hour – уникальный проект, показывающий ядерную войну без прикрас. Игре удается нагнетать атмосферу полной неизбежности ядерного конфликта, нависшего над родной планетой, как старая яблоня над грядками. И если вы когда-либо мечтали отправить ядерный гостинец в сторону стран Запада, тогда игра вам не только понравится, но и станет главным проектом месяца. ■

ПОРАДОВАЛО:
– атмосфера надвигающейся ядерной катастрофы;
– по мере прохождения становятся доступны все члены «ядерного клуба».

ОГОРЧИЛО:
– игра коротковата.

ВЕРДИКТ
Одна из немногих стратегических игр, способных «играючи» показать самый страшный конфликт.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Достойно»



ЖАНР Симулятор ходьбы **ИЗДАТЕЛЬ** Annapurna Interactive **РАЗРАБОТЧИК** Giant Sparrow
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет **ПЛАТФОРМА** PC, PS4 **НЕОБХОДИМО** Intel Core i3-2125 3,3 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

СТО МИНУТ ОДИНОЧЕСТВА

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Вот представьте: минут через пять или через полчаса в ваш дом врежется самолет. Или что-то рухнет на него сверху, как в «Донни Дарко». Всё, финиш! И что тогда останется после вас потомкам, если они есть, или прочим родным и близким? О чем они будут вспоминать, посещая вашу могилку?

Подобные мысли могут показаться мрачными и несвоевременными, да и вообще как-то не принято обсуждать будущую смерть. И, наверное, зря. Во всяком случае, после знакомства с **What Remains of Edith Finch** со смерти снимается табу и она перестает быть страшной.

ДОМ, КОТОРЫЙ УТОНУЛ

Человек не связан с землей, если в ней не лежит его покойник.

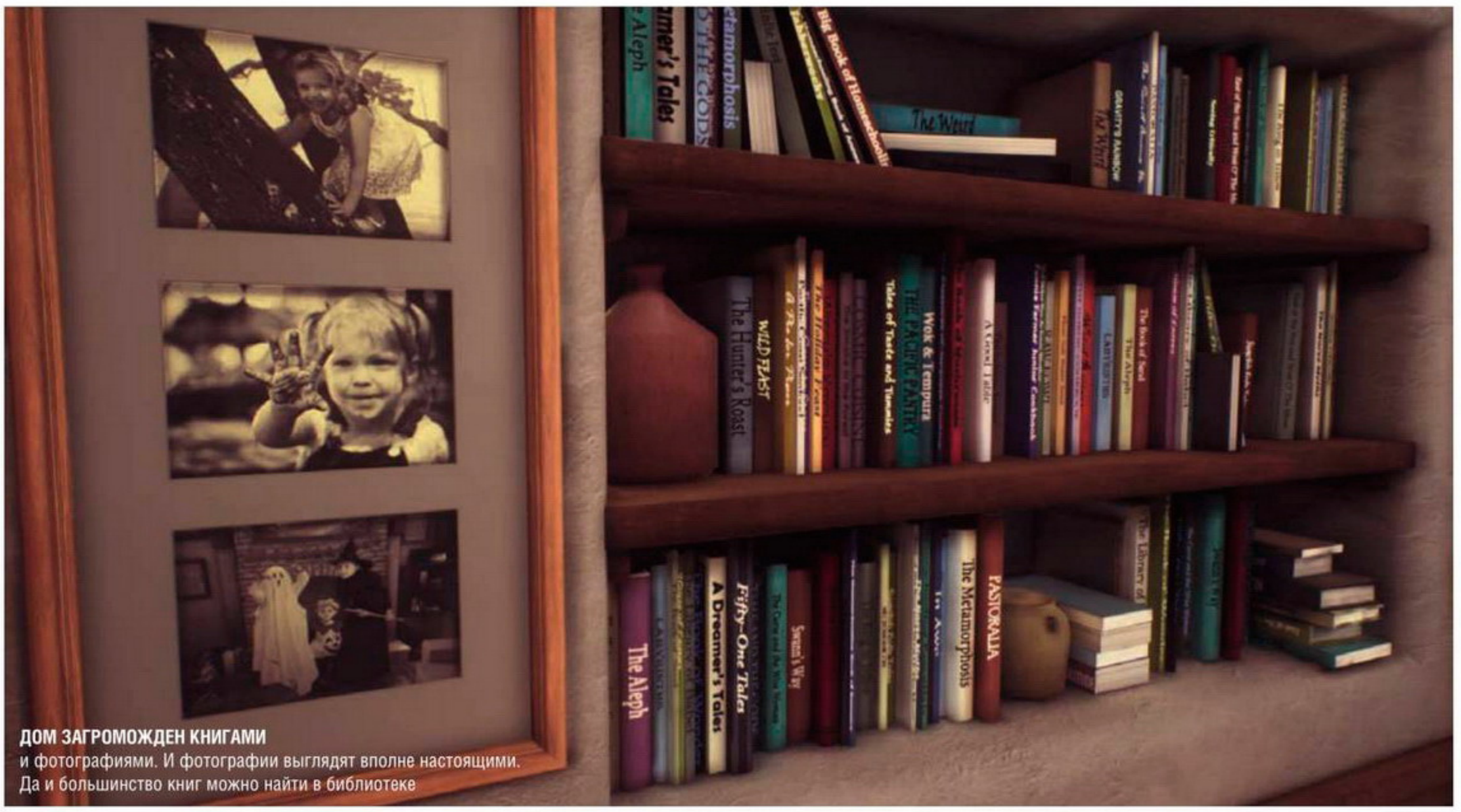
Г. Г. Маркес, «Сто лет одиночества»

ТЕКСТЫ, СУБТИТРЫ И ПИСЬМА – тоже часть игры. Они буквально ведут нас по истории

Предки семьи Финч уплыли из Норвегии в попытках избавиться от семейного проклятия, уносящего жизни всех представителей рода. Уплыли не с пустыми руками – за собой они волокли целый дом, невесть как снятый со своего места и водруженный на баржу. Но несчастье плыло следом. У самого берега острова Косаток сильный прибой отправил дом и прародителя рода на дно, а выбравшиеся на сушу Финчи выстроили новое родовое гнездо. Но начать им пришлось с обустройства кладбища.

К тому времени, когда Эдит, последняя из своей семьи, после долгого отсутствия вернулась домой, родовое гнездо превратилось в фантазийный замок. Четыре поколения Финчей достраивали и перестраивали его каждый по своему разумению,

ВСЕ СПАЛЬНИ не только заперты, но и надежно запечатаны. Однако в каждую можно заглянуть через глазок. А потом и пробраться внутрь по потайному ходу



ДОМ ЗАГРОМОЖДЕН КНИГАМИ
и фотографиями. И фотографии выглядят вполне настоящими. Да и большинство книг можно найти в библиотеке

У КАЖДОГО памятного портрета собраны самые важные и любимые вещи. Маленькая история жизни в одном натюрморте

поскольку никто и не пытался занять комнаты умерших родственников. Все пустые спальни наглухо запечатаны, а единственный имеющийся у Эдит ключ подходит явно не ко входной двери.

Вся внешняя канва игры – это проход по обширному лабиринту потайных ходов и лазов. И это само по себе интересно, ведь и дом, и остров просто замечательно красивы и полны ярких, точных и продуманных деталей. Но для Эдит прогулка по дому имеет иную цель: девушке надо узнать, вправду ли над ней висит родовое проклятие.

ДВЕНАДЦАТЬ И ОДНА СМЕРТЬ

– Скажи ему, – улыбнулся полковник, – что человек умирает не тогда, когда должен, а тогда, когда может.

Г. Г. Маркес, «Сто лет одиночества»

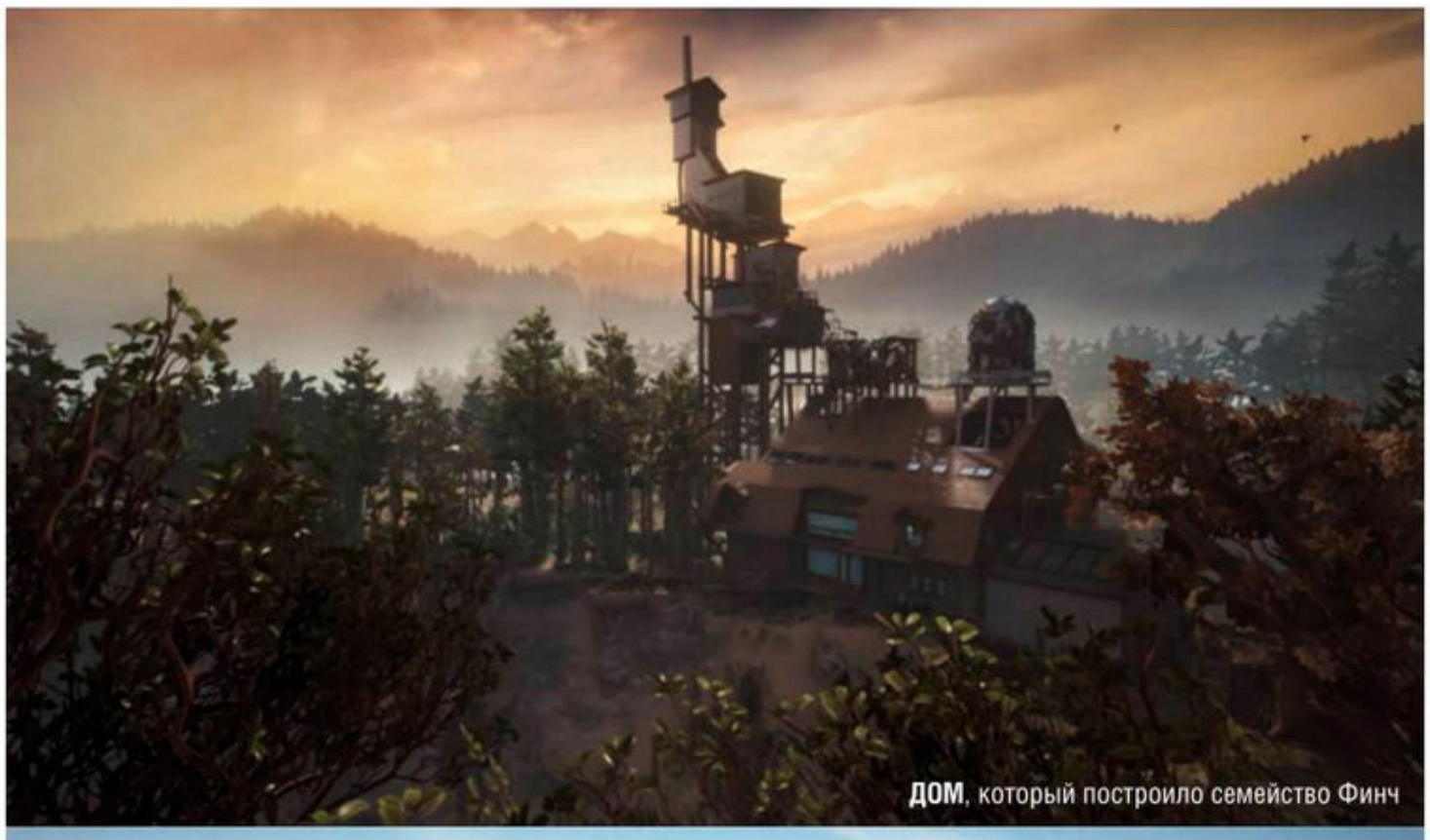
Странная, поэтичная, причудливая прогулка по дому, полному воспоминаний, сама по себе интересна, даже несмотря на полную линейность, а при каждом шаге распускаются яркие цветы историй. И это не истории жизни, но истории смерти представителей рода Финчей.

Один за другим ныне покойные обитатели дома оттягивают внимание на себя. И мы проживаем вместе с ними последние дни, часы, а то и минуты их существования. По сути, каждый раз нашей целью будет довести главного героя до смерти. Сопротивляться бесполезно, можно лишь оттянуть момент конца.

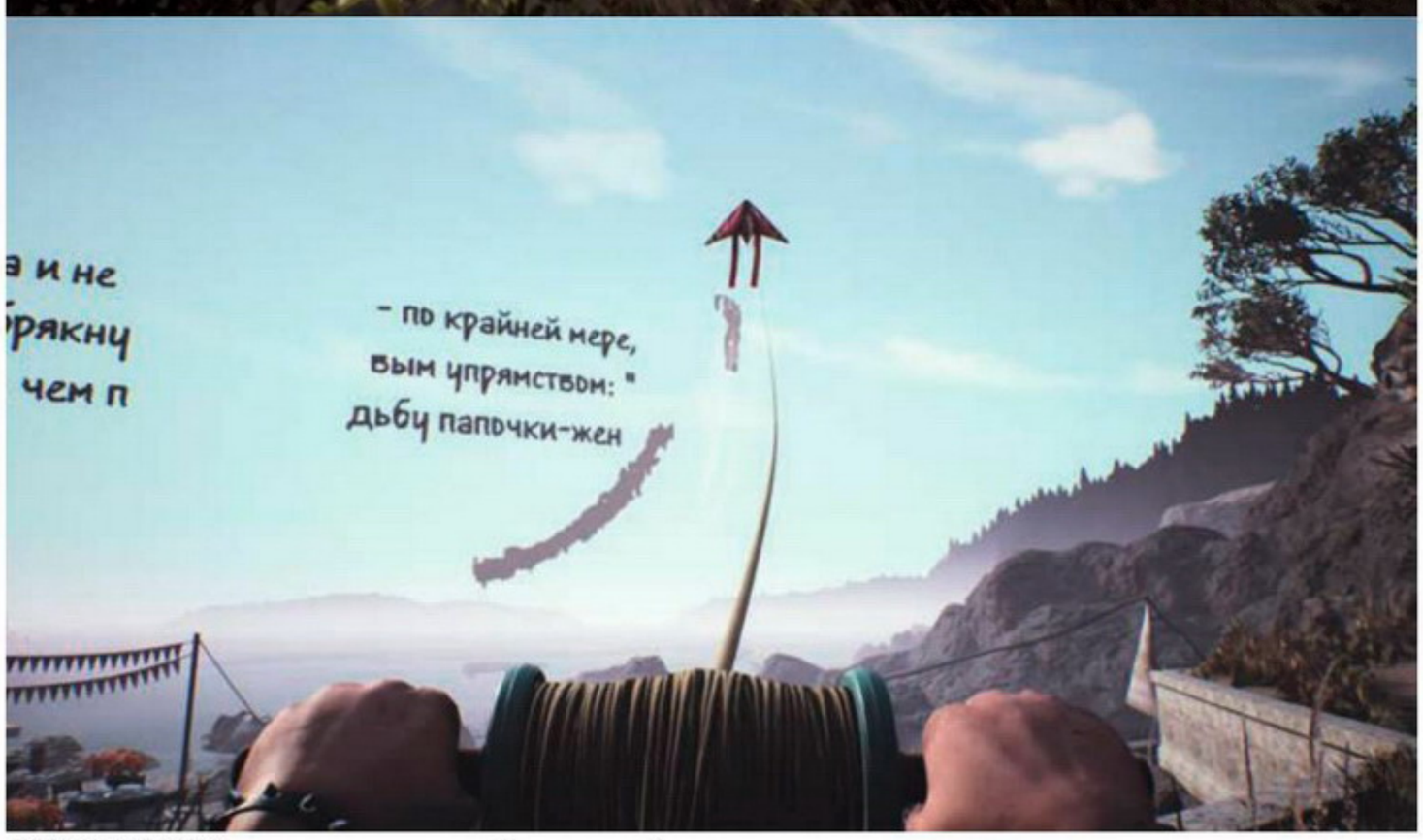
ВЕРДИКТ

В КАЖДОЙ КОМНАТЕ есть какой-нибудь секрет. Иногда их поиски тоже становятся мини-игрой

СВЕН, КОТОРОГО УБИЛ ДРАКОН. Всё так и было, вон даже в газете написали!



ДОМ, который построило семейство Финч



БУМАЖНЫЙ ЗМЕЙ так весело кружит в небе, что даже буквы тянутся за ним хвостом

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игра куплена автором
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: пять часов

Совершенно не похожи друг на друга и смерти. Некоторые вполне обычны, даже заурядны, но и они подаются как невероятное приключение. Прочие так и остаются загадкой. Ну да, чудовище, понятно, верим, но умер-то он от чего? Авторы дали главную подсказку в коротком воспоминании. Прабабушка Эди все время твердила, что одного из семьи убил дракон. И так все и было: дедушка Свен строил огромного деревянного дракона, а тот свалился и пришиб его. Так что там было про чудовище?

НЕНУЖНЫЙ ТОРТИК

Время в своем движении тоже сталкивается с препятствиями и терпит аварии, а потому кусок времени может отколоться и навечно застрять в какой-нибудь комнате.

Г. Г. Маркес, «Сто лет одиночества»

Долго задерживаться в ожидании смерти не стоит, эти кусочки игры прекрасны своей лаконичностью. А вот путешествие по дому стоит продлить.

Активных точек, в которых мы получим осколок воспоминаний или размышлений Эдит, совсем немного. Но в историю складываются не только тексты, но и сами вещи, как в **Gone Home**. Места обитания всех членов семьи пронизаны их характером, привычками, образом жизни и мечтаниями. Часть деталей понятна сама по себе, как засохший нетронутый тортик в комнате девушки, что в детстве была кинозвездой, но потом выросла. А какие-то мелочи обретают особое значение уже после того, как их владелец умрет, – ведь смерть зачастую говорит о здешних обитателях больше, чем вся их жизнь.

Как ни странно, единственной, о ком мы почти ничего не узнали, окажется главная героиня Эдит. Она так и осталась за кадром, будто голос «от автора». Может, потому, что для нее не приготовили посмертный натюрморт?

Все встроенные мини-истории и мини-игры разные. Есть совсем коротенькие: пролистать флипбук и посмотреть нарисованный мультфильм. Есть целые короткометражки, притчи и просто яркие эпизоды. В одной из жизней мы побываем в облике девочки, кошки, акулы и некоего чудища – возможно, мутировавшего осьминога. В паре других мы даже с места не сдвинемся: смерть сама нас отыщет, надо ей лишь чуть-чуть помочь.

Особо долго раздумывать не придется ни в смертельных сюжетах, ни в путешествии по дому. Игровые тексты сами по себе служат подсказками, возникая именно там, куда стоит глянуть. Но порой потребуется координация. Одну из историй мы «проживаем» одновременно обеими руками: одной исполняем рабочие обязанности, второй ведем героя через приключения в придуманном мире.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Все тексты на русском. Разве что шрифт не всегда удачно подобран: оказывается, все Финчи пишут записки одинаковым почерком. А вот озвучка осталась английской.

В короткую пару часов втиснута целая сага о семье Финч. Немудрено, что каждая минута геймплея и каждый игровой экран насыщены событиями и красноречивыми деталями. Студия покрупнее, с огромным бюджетом, вполне могла бы растянуть здешний сюжет на сотню часов приключений в открытом мире. И наверняка при этом крошечная волшебная игра утратила бы львиную долю своего очарования.

Не все концы удалось свести с концами, но даже в недосказанности есть своя правда и прочная реальная основа. Не все тайное становится явным, и порой люди просто исчезают без следа. Умышленные лакуны, как и не совсем ясный финал, позволяют каждому придумать собственный вариант истории.

Однако не злоупотребляют ли порой сценаристы приемом «вы же умные, придумайте сами»? Неожиданный финал оставляет странное послевкусие: мы только что увидели настоящий шедевр, но так и не поняли до конца, зачем нам его показали.

ИГРА непринужденно переходит от стилизованной условности к почти фотореалистичной точности

■■■

Игра What Remains of Edith Finch рассказывает о целой дюжине смертей и при этом ухитряется остаться светлой, прекрасной и волшебной. А немеркнущий налет грусти от стольких потерь лишь придает истории трагических неудач оттенок безмятежного покоя. Ведь от каждого, младенца ли, или глубокой старухи, что-то осталось, в том числе и нам, – любовь к жизни, забота о семье, смелость шагнуть за рамки обыденности, воспоминания, наконец.

А что останется от нас? ■

ПОРАДОВАЛО:

– удивительный мир с запоминающимися героями;
– внимание к деталям;
– плеяда прекрасных маленьких историй;
– даже не хочется искать недостатки.

ОГОРЧИЛО:

– делать почти ничего не нужно;
– игра совсем короткая;
– резкий финал;
– мы мало что узнали о главной героине.

ВЕРДИКТ

What Remains of Edith Finch – из тех проектов, где созерцание и сопереживание составляют основу игрового процесса. И пусть на всем пути нам не встретится ни одного серьезного препятствия и ни одной сложной загадки, сам путь от этого не становится менее прекрасным и полным эмоций.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,5

«Отменно»

ЖАНР Квест, приключения
ИЗДАТЕЛЬ Curve Digital
РАЗРАБОТЧИК Pewter Games Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core 2 Duo E4300, 2 ГБ, 1 ГБ видео

THE LITTLE ACRE

ВЕДЬ ТАК НЕ ДОЛЖНО БЫТЬ НА СВЕТЕ

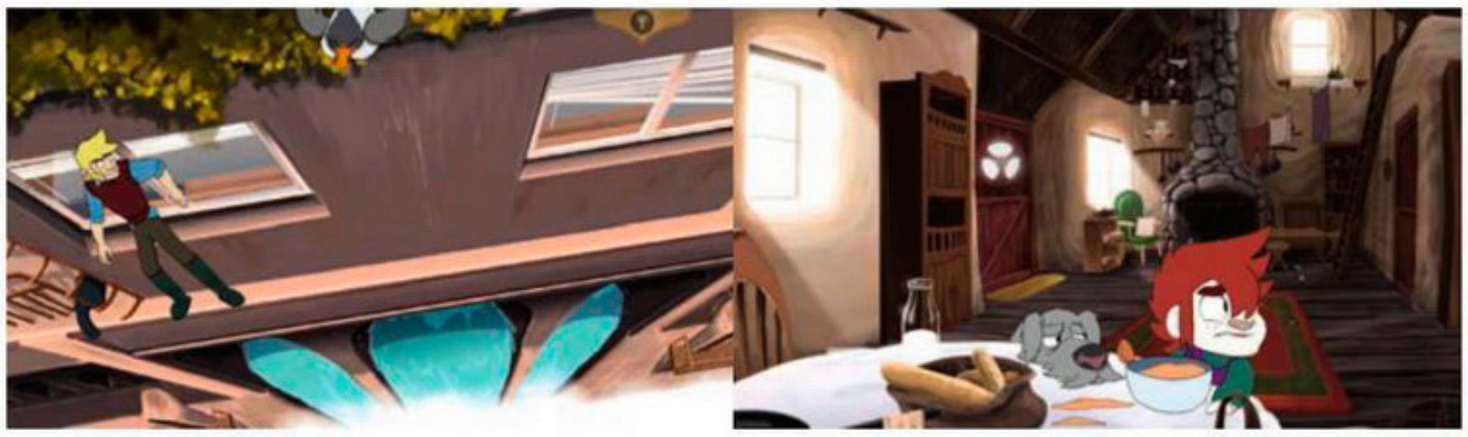
АЛЕКСАНДР БЕРЕЖНОЙ

The Little Acre относится к тем играм, что при видимой простоте и избитости во время прохождения раскрываются перед нами словно утренний цветок. Сначала он казался блеклым и неказистым, но стоило только солнцу коснуться его лучом, как стало ясно, что он прекрасен буквально во всем. И здесь можно верить своим глазам – они вас не обманут. Интригующе, не правда ли?

ИЗ ДОМА УШЕЛ – ТРАКТОР НАШЕЛ

Как повелось в большинстве инди-игр, ради оригинального сюжета приходится изворачиваться и придумывать волшебные миры, неведомых зверушек и прочую мишуру. Но создатели **The Little Acre** пошли по другому пути и приправили относительно реалистичную историю щепотью фантастики. Получилось очень даже неплохо: ирландская деревушка 1950-х годов и два занятных главных героя производят чудесное впечатление.

Первый герой – мужчина по имени Эйдан. Он живет в скромном доме, у него постоянные проблемы с работой, из транспорта – только велосипед, и в довершение всего у Эйдана пропал отец. Был тот, судя по всему, талантливым изобретателем, и после него остались стремянка, складывающаяся до размеров блокнота, жалюзи, закрывающиеся и открывающиеся при нажатии напольной кнопки, и куча других полезных (и не очень) придумок.



КАЖЕТСЯ, МЫ УЖЕ видели подобную сцену в одном квесте. Или даже не в одном...

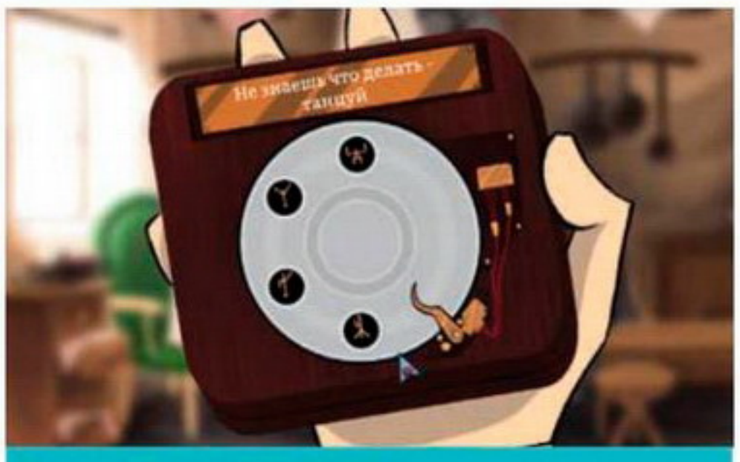
«ВАША ОВСЯНКА, СЭР!»

С ним в доме живет второй и, скорее всего, самый важный персонаж – его дочка Лили, маленькая, смышленая, неугомонная фантазерка. Лили держит рядом с домом небольшой «магазинчик», где продаются всяческие побрякушки (чтобы помочь отцу с деньгами), носит розовые крылья феи, ни на секунду не выпускает из рук игрушечный деревянный меч, выструганный отцом, и терпеть не может гнома, стоящего у входа во двор, поскольку считает его шпионом. Она уже вполне самостоятельна и в отсутствие отца сама готовит себе овсянку на завтрак. За ней приглядывает лохматый пес по кличке Дугал, верный спутник и защитник. Не разлей вода!

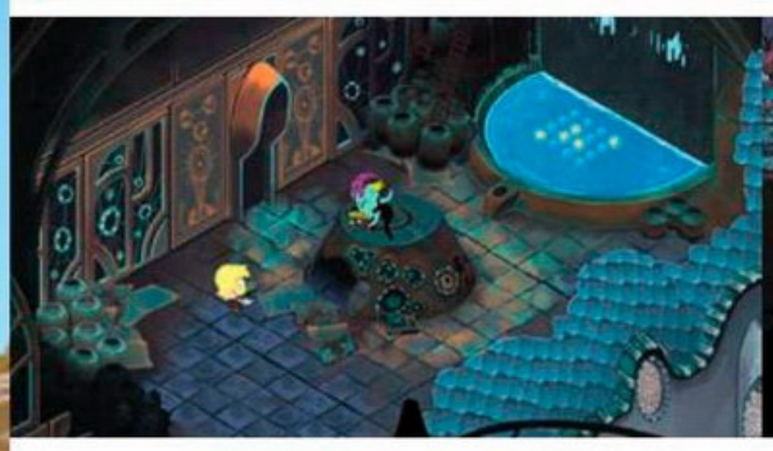
И ничто не нарушало их спокойную жизнь, пока в одно прекрасное солнечное утро в почтовом ящике не обнаружилось письмо от ассистентки пропавшего отца и неизвестный синий кристалл. Вскоре нашей парочке, жившей под ясным небом деревенской глубинки и не знавшей хлопот (кроме трактора на заднем дворе), потребуется выяснить, куда же все-таки делся дедушка Артур. Его след ведет в загадочное место под названием Клонфира, где мы еще много раз побываем, совершая прыжки через порталы туда и обратно.

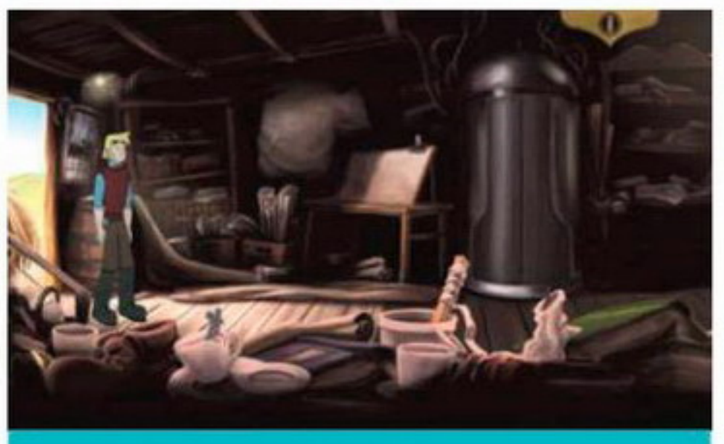
НА НЕДЕЛЬКУ, ДО ВТОРОГО

В Клонфире растут непонятные растения, в мутных реках и среди лиан обитает всякая



КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра куплена автором
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: семь часов





О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Диалоги на английском языке, но с русскими субтитрами. Мелькнула парочка недочетов локализации, однако на общее восприятие они почти не влияют.

ЗНАКОМЬТЕСЬ, ЭТО БАГСИ, и он явно напрашивается на премию «Самый ми-ми-ми»

фантастическая живность, а также витает дух девственных джунглей. Львиная доля событий происходит именно здесь, и на то, чтобы поближе рассмотреть местные достопримечательности, у игрока будет предостаточно времени.

Игра не ограничивается парой-тройкой главных персонажей, есть и несколько второстепенных, и все они обретают значимость лишь ближе к развязке. Девушка Нина, отправившая нам то самое письмо, помогает проникнуть в Клонфиру, чтобы спасти дочку; однорогое существо по имени Мееееееррррр (он вообще любит растягивать слова) помогает нам вернуться из Клонфиры; неведомое создание по кличке Багси, обитающее в Клонфире... черт, да оно явно заслуживает отдельного абзаца про себя!

Раскрытие сюжета полностью завязано на смену главных героев. Чередующееся повествование позволяет по-разному взглянуть на окружающий мир – сначала глазами взрослого человека, затем от лица ребенка. В зависимости от персонажа меняется и игровой процесс.

Когда игрок бродит за Эйдана, The Little Acre звучит серьезно (местами даже слишком), а как только мы переключаемся на маленькую озорницу, игра буквально вспыхивает красками, включается добрая музыка с комедийными мотивами. Нам будто предоставляют возможность поучаствовать в сказке, благо графика игры напоминает отрисовку мультфильмов студии Уолта Диснея, таких как «Меч в камне» и «Робин Гуд».

Графический стиль вообще, наравне с музыкальным оформлением, заслуживает отдельной похвалы. Персонажи нарисованы очень живо, и с ними приятно переживать приключения. Несмотря на малое число локаций, окружение довольно разнообразно, анимация гладкая и просто радует глаз. Жаль, что не все инди-игры могут похвастать всем этим одновременно (пламенный привет **Sally Face**!)

ЭЛЕМЕНТАРНО, ВАТСОН!

Хотя игра с механикой point & click и покажется на первый взгляд очень простой, поверьте, это не так. Вот вы, в роли Эйдана, стараясь одеться без лишнего шума, подтягиваете штаны палкой, которая минуту назад была в пасти у пса. А вскоре, уже в роли Лили, забираясь на высокий шкаф, отвлекаете все того же четвероногого друга, чтобы победоносно завершить поход за мешочком овсянки. А вот, снова в роли Эйдана, с помощью ржавых вил пытаетесь набрать воды из крана, ручку которого минуту назад случайно сломали.

Головоломок в игре куча. Часто они решаются за минуту, но иногда приходится и пораскинуть мозгами (нередко будет казаться, что все квесты, головоломки и задачи разрабатывал лично Шерлок Холмс). Не удалось придумать ничего стоящего? Не проблема! Рядом с кнопочкой инвентаря есть волшебная клавиша, выдающая постепенные подсказки: если даже ваши мозги ушли на незапланированную сиесту, игра белым по черному (но только на третий раз) покажет, что конкретно нужно сделать. Пользоваться этим лучше лишь в крайних случаях, но иногда игра так или иначе понуждает вас это сделать.

■■■

Удивительно, что западная пресса не особо жалует The Little Acre. Да, где-то следовало бы рассказать побольше. Где-то не помешало бы продлить уровень, чтобы он не проходился за две минуты. Где-то переборщили с фэнтези, если это вообще возможно. Но даже при многократном прохождении игра совершенно не меркнет в глазах игрока. И это чудесно. ■

ПОРАДОВАЛО:
– любопытная история;
– шикарная диснеевская отрисовка;
– музыкальное оформление;
– невероятное количество головоломок;
– реиграбельность.

ОГОРЧИЛО:
– и все же в сюжете есть дыры;
– малая продолжительность.

ВЕРДИКТ
Упустить The Little Acre из виду будет ошибкой – уж слишком хорошими иногда выходят игры подобного жанра. Милая, уютная и «головоломная», она сделает несколько ваших вечеров краше.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,5
«Отменно»

ЖАНР Тактическая ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ Nintendo
РАЗРАБОТЧИК Intelligent Systems
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА Nintendo 3DS

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: Nintendo 3DS
СКОЛЬКО: тридцать пять часов

FIRE EMBLEM ECHOES: SHADOWS OF VALENTIA

МАЛЬЧИК И ДЕВОЧКА НА ЗАЩИТЕ КОРОЛЕВСТВА

ЕВГЕНИЙ АССЕСЕРОВ

На Nintendo 3DS уже вышли две замечательные игры из цикла **Fire Emblem**: **Awakening** и **Fates**. Оба проекта – отличные тактические ролевки, рассчитанные и на фанатов, и новичков. Третья игра серии Fire Emblem для шестилетней карманной консоли, в общем-то, не новинка, а ремейк **Fire Emblem Gaiden** – игры 1992 года для Famicom. Проект выходил только в Японии, так что **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia** будто живая классика – обязательна для ознакомления всем поклонникам ролевых тактик. Ведь разработчики позволили себе немного экспериментов.

ДВЕ СУДЬБЫ, ОДНА ДОРОГА

Если покопаться, то в поверхностном сюжете Shadows of Valentia читается история любви, дружбы, предательства и притча о межклассовых распрях. Но в самом центре событий – враг в лице империи, которая планирует поработить королевство Валентия.

В Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia, как и во всех играх серии, масса персонажей. В прошлых выпусках игрок лепил отдельного героя с помощью редактора внешности. В этой же части сюжет сосредоточили на двух заранее прописанных героях – пареньке по имени Альм и его подруге детства Селике. Альм долгое время жил в маленькой деревушке, его воспитал дедушка, в прошлом слывший знатным рыцарем. В истории Echoes внук выступает как ключевой полководец в войне против врага. Про Селику известно меньше: она благородного рода и в детстве крепко дружила с Альмом, но потом судьба их разделила, чтобы они встретились через несколько лет и воссоединились с одной общей целью: спасти материки Валентии.

Shadows of Valentia отличается от предыдущих двух игр манерой повествования. В первые часы игрок ведет по карте войско Альма, а к восьмому-десятому часу истории получает под управление команду Селики. Далее игра позволяет переключаться между армиями героев после каждого сражения. То есть в новой игре, в отличие от прошлых «Эмблем» этого поколения, есть нелинейность.

СУТЬ ОСТАЛАСЬ НЕТРОНУТОЙ, НО ЕСТЬ ИЗМЕНЕНИЯ

Главную механику сражений оставили как есть. Героев надо перемещать по широкой карте, как фигурки в настольной игре. После перемещения условной фигурки к вражеским силам действо переходит на поле боя. Здесь уже открывается карта, где двигаются юниты. Подогнали персонажа к врагу – включится пошаговый режим боя, который, как и раньше, увлекателен и зрелищен. Герои в постановочной анимации выполняют атакующее действие, и смотрится все это эффектно.

По традиции тактического игрового цикла в Shadows of Valentia масса персонажей и игровых классов. Как в любой классической RPG, в новой FE есть маги, мечники, тяжеловесы, конница и лучники. Классы можно менять у особых статуй в глубинах подземелий, об этом мы расскажем ниже.

В отличие от Fates и Awakening, в ремейке Gaiden невозможно заключать браки и строить отношения с сопартийцами. Взаимосвязь теперь укрепляется на полях сражений, и от них на самом деле нет никакого толка. Кроме того, разработчики убрали возможность объединять юнитов в пары на карте. В предыдущих двух проектах биться парами было значительно легче. Второй или лечил товарища, или продолжал его атаку.

В Fire Emblem Echoes добавили исследование некоторых локаций от первого лица. А еще в игру ввели подземелья наподобие тех, что мы видели в классических jRPG: например, в последних двух

ПЕРСОНАЖИ могут обмениваться репликами даже на поле боя, и от этого есть практическая польза: разговоры улучшают показатели героев в пылу сражений

КАРТА МИРА, в сравнении с картой в прошлых выпусках, сделалась намного больше

О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра на английском языке. Озвучены диалоги всех ключевых персонажей, в том числе их команды и крики в пылу сражений. В прошлых выпусках серии такой подробной озвучки не было и в помине.

Shin Megami Tensei или в большинстве выпусков **Dragon Quest**.

Локации, где можно путешествовать с видом из глаз, – это поселения, в которых можно общаться с разными персонажами, находить провизию, складывать ее в сумку или улучшать оружие у местных кузнецов. Но локации для исследования не ограничены замками, деревнями и селами, от первого лица герои могут исследовать и загадочные мрачные темницы.

Все подземелья отмечены на карте, и, гуляя по ним, легко найти сундук с оружием или наткнуться на врагов – в этом случае начнется классический «шахматный» бой. В конце каждого подземелья Альм (или Селика) находит два родника. Если испить из них, открывается возможность поднять характеристики какого-либо героя группы.

У персонажей в новой «Эмблеме» после каждой битвы восстанавливается здоровье, но накапливается усталость. Уставшие персонажи наносят меньше урона, что логично. Восстановить силы можно у статуй Милы в подземных коридорах. У этих же памятников персонажи с определенным количеством опыта могут сменить свой класс.

Подземелья и элемент исследования разбавляют рутину. Смена рода занятий между боями (от менеджмента к исследованиям) работает на ура. Напомним, почти в любой части Fire Emblem есть типичная для старых игровых циклов проблема – однообразные битвы, застывшая во времени игровая механика. Сериал Fire Emblem хоть и похож на шахматы и глубоко проработан в плане боев, но скуку через некоторое время все равно вызывает. Поэтому подземелья и исследования – отличные нововведения, отвлекающие внимание от основного игрового процесса.

ТАКТИКА ГЕРОИЗМА

Отдельное удовольствие здесь наблюдать за развитием персонажей. Герои не только получают разное оружие и развивают магию, но и вольны менять свой класс. Был Альм обычным мечником, прокачался и стал искусным рыцарем. Всё справедливо и честно.

В Shadows of Valentia не так просто побеждать даже на низком уровне сложности. Необходимо тактически мыслить и выстраивать сражения не только по принципу «направить все силы на уничтожение врага». У недруга есть воины с броней, которую поначалу почти невозможно пробить. Также имеются больно бьющие чародеи и всадники. Немало простора для тактического мышления дают особые места на карте, на которых любой боец восполняет немного здоровья на каждом последующем ходе.

Ради упрощения бои дополнили режимом «стратегических команд», которые позволяют автоматизировать некоторые ходы. Всего в **Intelligent Systems** придумали четыре шаблона автоматического управления армией: «заряд», «импровизация», «отступаем» и «собираемся». Первая команда бросает все силы вперед, «импровизация» заставляет персонажей делать ходы случайным образом, по команде «отступаем» войско ретируется, а «собираемся» позволяет отозвать героев от позиций противника. Все эти шаблоны полезны тем, что сводят количество рутинных действий к минимуму.

■■■

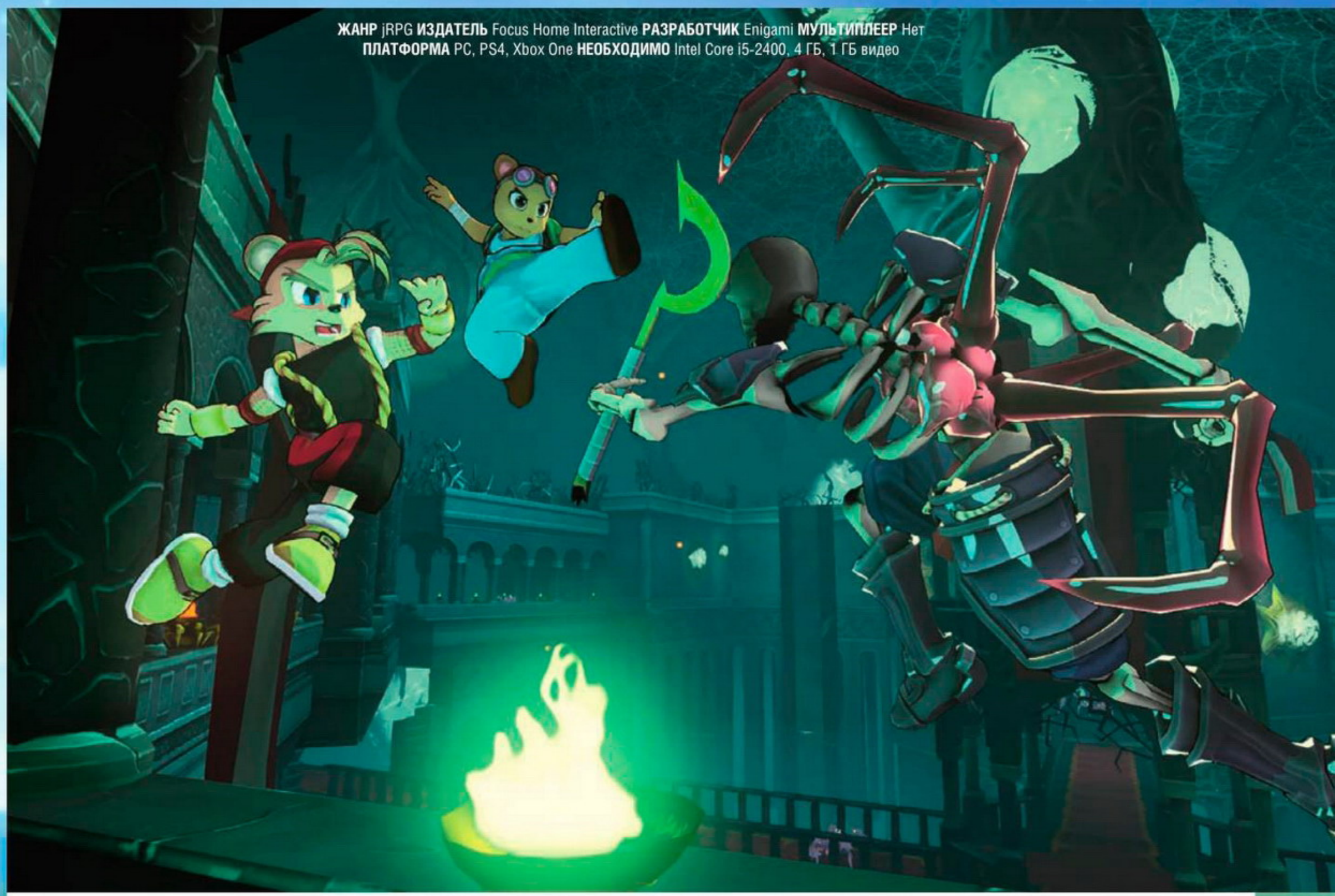
Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia – достойное переосмысление Gaiden. Здесь есть и интригующий сюжет, и четкий ритм повествования. Новшества идут серии на пользу, но новаторских идей в ней до сих пор нет. Свежая Fire Emblem, по сути, те же шахматы, однако фигуры на доске тут не просто юниты, но люди со своей драмой и личной историей. ■

ПОРАДОВАЛО:
– все та же прекрасная боевая система;
– подземелья и элемент исследования;
– отсутствие браков и прочей лишней шелухи;
– отменный арт-дизайн;
– эталонная для жанра озвучка.

ОГОРЧИЛО:
– слабая графика;
– несмотря на нововведения, в игре все же полно рутины.

ВЕРДИКТ
Еще одна образцовая тактическая ролевая игра из серии Fire Emblem. Хотя в новой части много нововведений, она все равно воспринимается как привычная Fire Emblem. Магия смешения с отсечением всего лишнего работает и позволяет сосредоточиться на главном – увлекательном игровом процессе и достойной внимания истории.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Достойно»



ЖАНР jRPG **ИЗДАТЕЛЬ** Focus Home Interactive **РАЗРАБОТЧИК** Enigami **МУЛЬТИПЛЕЕР** Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One **НЕОБХОДИМО** Intel Core i5-2400, 4 ГБ, 1 ГБ видео

SHINESS: THE LIGHTNING KINGDOM

АНИМЕ ПО-ФРАНЦУЗСКИ

АЛЕКСАНДР МИЛАШЕНКО

Хотя самолеты летают в Токио регулярно, рестораны японской кухни можно найти в любом районе крупного отечественного города, а в **Final Fantasy XV** появилась русская локализация, Япония в целом и ее игры в частности воспринимаются как экзотика, и на то есть свои причины – от необычных сюжетов и персонажей до смешения жанров и игровых механик.

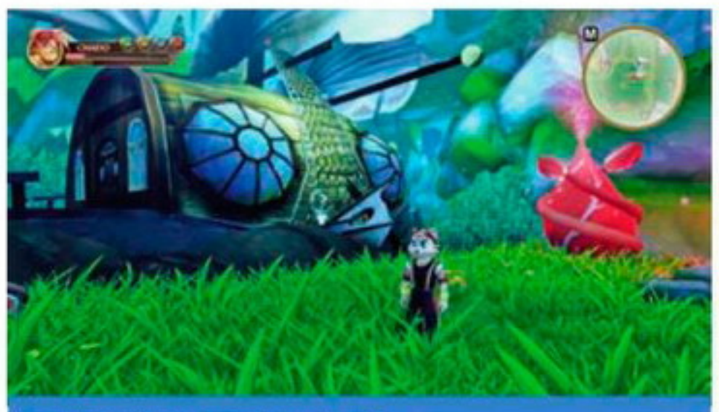
Тем интереснее ситуация, когда игра выглядит как японская, ощущается как японская, но сделана не где-нибудь на острове Хоккайдо, а в небольшом французском городе Туркуэне силами двоих человек. **Shiness: The Lightning Kingdom** именно такова.

В НЕКОТОРОМ ЦАРСТВЕ, В СТРАННОМ ГОСУДАРСТВЕ

Начинается все с аварийной посадки дирижабля, способного вызвать ностальгические чувства у всех поклонников мультсериала «Чип и Дейл спешат на помощь». Да и первые кадры игры напоминают о мультиках, точнее, об аниме: фактурные персонажи, яркие краски и бравурная музыка. Игроку позволяют не только прочувствовать характеры персонажей, но и понять, что легко в игре не будет.

Управлял этим дирижаблем Чадо – парень, испытывающий непреодолимую тягу к приключениям и исследованию новых миров. В этот раз его мечта осуществилась: при аварии Чадо получил способность общаться с местными духами, и те сразу же забросали его вопросами и рассказами о том, как тяжело стало жить, как вражеские силы уничтожают Мать-природу и что только он способен спасти этот мир.

После аварии спасать мир совершенно не хочется. Мало того, что голова идет кругом, из-за чего все местные красоты при всем их потенциальном великолепии выглядят слишком просто для середины 2017 года. Небогатые текстуры быстро нагоняют уныние, локации пытаются завлечь своей коридорной красотой, а выбор реплик в беседе заставляет вспомнить, что где-то в туманности Андромеды все не так плохо с диалогами и сюжетом. Видимо, чтобы Чадо было не так грустно переживать крушение, разработчики подарили ему возможность общаться с местными духами. Те очень переживают, если вы грубите местным жителям, предупреждают,



КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: восемь часов

МЕСТНЫЕ ЖИТЕЛИ сразу знали, что мы появились неспроста

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра полностью на английском языке.

БОИ – украшение Shiness

если Чадо подходит к капканам, ловушкам или опасным противникам.

Но грусть от не особо впечатляющей графики быстро проходит, как только начинаешь вчитываться в текст и понимать, что небольшой инди-команде удалось создать атмосферу очень доброй, но удивительно обманчивой сказки. Если первое впечатление остается смазанным, то с развитием сюжета ситуация меняется, и происходит это благодаря боевой системе. Бежим по локации, рассматриваем необычные растения, чарующие водопады, сталкиваемся с первым противником, и в этот момент игра словно бы преображается.

Первые драки скоротечны и просты, ведь противники, как и заведено, не представляют для игрока никакой опасности. Но с каждым новым сражением враги становятся крепче, серьезнее и начинают использовать все свои особые возможности, которыми не обделен и главный герой.

ОДИН В ПОЛЕ ВОИН

Если вы не откроете интерфейс случайно во время боя, то можете и не узнать, что в игре есть подробное описание квестов, отличная карта и детальная настройка, начиная от инвентаря и заканчивая формированием цепочек комбо-ударов. Без них пройти игру невозможно в принципе, если только не обладать огромным запасом времени и аналогичным количеством терпения. По мере продвижения по сюжету Чадо будет находить новые умения, новые способности и новых компаньонов. Если развивать персонажа наобум, до финала он может и не дойти.

Чадо не единственный герой в игре – всего их будет четыре. Каждый из персонажей уникален, у каждого своя боевая система и свои суперсилы. Более того, бойцы могут взаимодействовать друг с другом и создавать фантастические комбо-цепочки.

В результате получается настоящий кастинг для нового фильма Джеки Чана: один персонаж наносит удар в прыжке, другой добавляет подкат, третий бьет какой-нибудь молнией, а четвертый поддерживает вас магией.

Если всматриваться в детали, конечно же, заметно, что графика далека от совершенства, но делать это некогда. Игра постоянно держит в боевом напряжении, побуждая искать противника и вступать в драки. У такого поведения есть и практический смысл – оттачивание боевых навыков требует большого количества времени, притом что в самых первых схватках проиграть невозможно.

Прыжки и перевороты, уклоны и финты, подкаты и удары в полете – все это может захватить вас так, что вы ненароком забудете о сюжете. А он тут – как в классической jRPG с полным накалом страстей, где есть обиды и радости, любовь и предательство. Скажем, в самом начале Чадо придется убеждать местных в том, что его появление на островах – не коварный замысел по окончательному разрушению мира Магеры, а случайная необходимость.

Убеждать придется, наподобие западных RPG, выбирая подходящий к случаю вариант ответа. Но здесь, как и в случае с графикой, ситуация складывается странная: вроде бы и ролевая система есть, и навыков прорва, и диалоги присутствуют, а ответить заведомо неправильно нельзя, все варианты так или иначе ведут к одному результату. Настоящей вариативности в диалогах откровенно мало, спасает только сюжет, дизайн уровней и общий стиль. После восьми часов игру воспринимаешь как оживший комикс с непредсказуемым финалом и уникальным сеттингом.

■■■

А теперь напомним, что Shiness: The Lightning Kingdom – это инди-игра, созданная двумя людьми. Единственный в своем роде французский проект, который воспринимается как японская игра, сделанная японцами и для японцев. Здесь есть и эффектная картинка, и удивительные драки, и сложная система создания комбо-ударов, способных удивить взыскательного любителя файтингов.

Даже устаревающая графика воспринимается как нечто необычное и фактурное, как что-то вроде авторского стиля. В Королевстве Молний не захотят селиться все, туда не пускают без джойстика, знания английского языка и понимания аниме-культуры. Но это не мешает игре быть необычной и увлекательной. В конце концов, где вы еще найдете приключение в большом открытом мире с элементами красочного и эффектного файтинга, способное увлечь на добрый десяток часов? ■

ПОРАДОВАЛО:
– мир игры;
– насыщенный событиями сюжет;
– необычный сеттинг;
– сложная боевая система.

ОГОРЧИЛО:
– графика;
– не вариативные диалоги.

ВЕРДИКТ
Создана французами, любима японцами, оценена эстетами и недооценена всеми остальными. Инди в лучшем своем проявлении.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отменно»

PLANESCAPE: TORMENT – ENHANCED EDITION

СПЯЩИЙ ПРОБУДИЛСЯ!

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

Planescape: Torment, пожалуй, лучшая ролевая игра всех времен – ну, по крайней мере, так было до выхода третьего **«Ведьмака»**. Сногсшибательный мир, безумные персонажи, философские диалоги, задания с кучей вариантов решения, сложные выборы – все это делает PT обязательным выбором любого ценителя жанра на протяжении вот уже восемнадцати лет.

За эти годы много чего случилось – мониторы выросли в размерах и плотности пикселей, процессоры перешли на архитектуру 64-bit, были созданы целые новые поколения устройств вроде планшетов. Все эти годы Planescape: Torment оставалась востребованной и силами фанатов успешно приживалась в новых технических реалиях.

А теперь на волне интереса в связи с выходом **Torment: Tides of Numenera** мы дождались Enhanced Edition от студии **Beamdog**, ранее успешно омолодившей дилогию **Baldur's Gate**.

ТАК ВЫГЛЯДИТ ИГРА на планшетах. Сразу бросается в глаза то, насколько в PT перегружен интерфейс

КОСМЕТИЧЕСКАЯ ОПЕРАЦИЯ

Первое, что следует знать преданному фанату «планов», – ничего революционного в **Planescape: Torment – Enhanced Edition** по сравнению с оригиналом нет. Нововведения получились косметического характера – поддержка высоких разрешений, повышение fps до современных значений, возможность запускать игру без танцев с бубнами на актуальных версиях Windows.

Во всевозможных меню перерисовали фон, но локации остались нетронутыми. А чтобы пиксели не мозолили глаза, камеру отдалили, и игра теперь больше напоминает изометрическую RTS, а не RPG. Приближать изображение никто не мешает, но результат может сильно опечалить любителей хорошей картинки. Модельки персонажей немножко размыли, чтобы скрыть острые углы, но наслаждаться ими лучше издали.

ВСЕ, ЧТО КАСАЕТСЯ ЗАДНИКОВ меню, перерисовано очень аккуратно

БАНДИТЫ КАК РАЗДРАЖАЛИ восемнадцать лет тому назад, так и сейчас выводят из себя

НА КАРТЕ ЕСТЬ забавная опция: отобразить те области, где персонаж может передвигаться. Видимо, чтоб народ не питал иллюзий, что «вон туда вот можно будет пролезть»

Поскольку в игре и раньше хватало пиксельхантинга, а с отодвиганием камеры эта забава все больше напоминает пытку, разработчики повесили на «Tab» подсветку активных зон, персонажей и объектов. Жизнь это действительно упрощает.

Еще одна приятная опция, показывающая, что в Beamdog очень любят игру, спрятана в настройках. Это возможность максимизировать бонус к здоровью персонажей, выдаваемый при получении уровня. В оригинале по правилам AD&D с повышением уровня бонус к здоровью варьировался в заданном диапазоне, поэтому перед повышением уровня был смысл сохраниться. Дали мало здоровья? Загружаемся и испытываем удачу еще раз.

Теперь же это небольшое читерство не будет требовать времени на реализацию: хочешь максимум здоровья – просто включи опцию. Хочешь играть хардкорно? Отключай и полагайся на Его Величество Случай.

ПУЛЬС УЧАЩАЕТСЯ

Как ни странно, сильнее всего ощущаются изменения в звуке. Аудиодорожка теперь гораздо лучше привязывается к происходящему на экране – и перестук молотков дабусов, и фразочки NPC на улицах не просто звучат на фоне, а исходят из тех самых мест, где стоят персонажи.

Звучание стало будто бы чище – наверное, в дело пустили более современные кодеки для обработки звука. А еще похоже, что игра обогатилась новыми музыкальными композициями: то ли еще несколько треков добавили, то ли какие-то редкие композиции теперь чаще встречаются.

Еще один приятный момент – персонажей научили двигаться заметно проворнее. От этого и драки заканчиваются скорее, и локации пробегаются быстрее. Но сколько ни улучшай картинку и ни оптимизируй игру, бои в Planescape: Torment все такие же нудные. Очень не хватает какой-нибудь опции отключения агрессивности у бандитов в городах – а то сначала нападают, потом пытаются смыться, и Безымянному с компаньонами приходится играть с ними в догонялки на всей карте.

ПАЦИЕНТ ЖИВ И ЗДОРОВ!

Важное ли событие выход Planescape: Torment – Enhanced Edition? Думаю, да. Во-первых, технически игра стала гораздо стабильнее – не вылетает, плавно и шустро грузит локации. Во-вторых, культовый проект наконец-то добрался до планшетов, и с ним могут познакомиться даже те, у кого дома нет персональных компьютеров. А стоит ли в это играть?

Если вы продолжали играть в Planescape: Torment на протяжении последних пяти лет, ничем принципиально новым Enhanced Edition вас не порадует: стабильную работу «планов» на широких мониторах уже давно обеспечивал любительский HD-мод. А вот если вы еще не знакомы с безумным миром Torment или запускали игру последний раз лет десять назад, то Enhanced Edition – идеальный повод пройти вместе с Безымянным его непростой путь.

И хотя официальной русификации в игру не завезли, народные умельцы уже сделали вполне пристойный перевод, который сослужит добрую службу тем, кто не в ладах с иностранными языками. Потому что Planescape: Torment не про драки и поиск позолоченных вил +5 к урону против пасхальных кроликов, а про «картинки и разговоры». Это толстенная интерактивная книга, ставящая перед читателем сложные философские вопросы. И чтобы насладиться тем, что в ней написано, надо хорошо понимать ее язык. А насладиться ею, безусловно, стоит. ■

KINGDOM HEARTS HD I.5 + II.5 REMIX

НЕПРОСТАЯ МАТЕМАТИКА

ОЛЕГ ЗАЙЦЕВ

Сразу хотим предупредить: все содержимое данного сборника издавалось уже минимум дважды. Это не ремейки, в них нет ничего действительно нового. Более того, если вы считаете себя фанатом чудесной вселенной, где персонажи **Disney** сосуществуют с героями **Final Fantasy** (и не только), то вы наверняка уже владеете почти всеми этими играми.

ГОРЯЧИЕ СЕРДЦА

Вглядитесь в эти серьезные лица на скриншотах. Юноши и девушки с «колючими» прическами – визитная карточка Тэцуи Номуры. Именно этому человеку обязаны своим существованием Клауд из культовой **Final Fantasy VII**, принц Ноктис из прошлогодней **Final Fantasy XV** и весь сериал **Kingdom Hearts**.

В основе этой вселенной лежат миры компании «Дисней». Хотя локациями вроде Аграбы, где живет Аладдин, и замка, где Золушка потеряла свою туфельку, дело не ограничивается, именно множество с детства знакомых мест, событий и персонажей сделало этот ролевой экшен действительно уникальным.

О чем же этот сериал? О борьбе Света и Тьмы, Добра и Зла, о Дружбе и Мечтах. Именно так, с заглавных букв. Если у диснеевских произведений Номура позаимствовал известные, простые, но искренние истории, то от себя он добавил то, что так любит сама **Square Enix**, – запутанный сюжет, где место найдется и предательствам, и неожиданным открытиям, и смеху, и слезам. И, разумеется, пафосу. Порой кажется, что в диалогах, кроме пафоса, ничего нет, но пропускать заставки не стоит, иначе вы просто ничего не поймете в происходящем.

СОРА, ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ большинства выпусков Kingdom Hearts

Ситуация осложняется тем, что Square Enix, до сих пор не выпустившая **Kingdom Hearts III**, которая, вероятно, ответит на все вопросы и поставит точку в растянувшейся на пятнадцать лет эпопее, постоянно разрабатывает новые ответвления. Приквелы и «связующие звенья» дополняли приключения Соры и его друзей новыми деталями, но, чтобы ознакомиться с ними всеми, надо было иметь несколько разных портативных консолей.

Если первая составляющая успеха Kingdom Hearts – красочные миры Disney, где японские фантазеры рассказывают эпическую повесть в духе Final Fantasy, то вторая – игровой процесс. В большинстве выпусков он более или менее одинаковый: jRPG с боями в реальном времени. Вы можете перемещаться по уровням (здесь хватает ситуаций, когда игра становится чуть ли не платформером), сражаться с врагами (почти как в **Devil May Cry**), изучать новые способности и искать предметы.

ХОТЯ ИСТОРИИ МНОГИХ ПЕРСОНАЖЕЙ НАМ ДАВНО И ХОРОШО ИЗВЕСТНЫ, посещение каждого нового мира вызывает неподдельный интерес к судьбам его обитателей

СОРА часто путешествует с друзьями. Например, с Дональдом Даком и Гуфи

Яркие и динамичные схватки – ваше главное развлечение по пути от одной сюжетной сценки к другой. Все Kingdom Hearts в известной степени линейны: почти все самое интересное вы увидите, просто следуя по протоптанной сценарием дорожке. Стоит остановиться и оглядеться по сторонам, как магия может рассеяться. Вы увидите, что очередное село больше похоже на потемкинскую деревню, а не на городок из «того самого» мультфильма. Массовки не хватает, во многих играх миры откровенно малы, а их истории скомканы. Что тут скажешь? Kingdom Hearts – это аттракцион. Сядьте на свое место, расслабьтесь и позвольте кудесникам из Square Enix вас удивить. Иначе ничего не получится.

RE:CHAIN OF MEMORIES выделяется своей карточной системой, но обычные сражения из других Kingdom Hearts все-таки привычнее и удобнее

В ОЖИДАНИИ ЧУДА

Что же предлагает нам сборник **Kingdom Hearts HD I.5 + II.5 ReMIX**? Это, безусловно, не самая полная коллекция. Даже в связке с Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue целиком опробовать все игры серии на PS4 не получится.

Дело в том, что **Kingdom Hearts 358/2 Days** и **Kingdom Hearts Re:coded**, в свое время вышедшие на Nintendo DS, добрались до современной платформы лишь в виде «фильмов». Конечно, даже улучшенные и местами дополненные ролики двух относительно редких игр – отличный подарок для фанатов Kingdom Hearts. Но все же просмотр около шести часов далеко не самых зрелищных неинтерактивных сценок не самое лучшее развлечение.

А самое интересное тут – первая Kingdom Hearts и ее полноценный сиквел. Они вышли очень давно, но до сих пор считаются самыми красивыми и масштабными выпусками сериала. Понятно, без оговорок не обошлось. Высокое разрешение и 60 кадров в секунду – это прекрасно, но оригинальные игры не были на такое рассчитаны, из-за чего новое переиздание еще недавно страдало от специфических проблем технического характера. К счастью, разработчики уже выпустили патчи, исправляющие все. Или почти все.

Но есть вещи, которые заплатками не замаскировать. Первая Kingdom Hearts разрабатывалась для PS2, но почему-то игнорировала правый аналоговый стик. **Kingdom Hearts II** в этом плане была намного современнее, но для переизданий издатель обновил и родоначальницу сериала. Иными словами, на PS4 HD-версия **Kingdom Hearts Final MIX** изо всех сил притворяется, что дружит с правым аналогом, но на деле у меня все время было ощущение, что я сражаюсь не с врагами, а с виртуальным оператором.

Kingdom Hearts II Final MIX заметно покладистее. Тем не менее надо еще раз подчеркнуть, что все игры в этом сборнике изначально делались в лучшем случае для PS2. Вступительные ролики могут быть прекрасны и современны, но когда дело дойдет до игрового процесса, вы увидите на экране типичных гостей с позапрошлого поколения консолей. Высокое разрешение, частота кадров, все такое ровненькое и гладенькое, но... это все-таки игры для PS2. И простой подтяжкой разрешения этот факт не скрыть.

Самой необычной в подборке стала, пожалуй, **Kingdom Hearts Re:Chain of Memories**. У каждой Kingdom Hearts есть свои особенности, скажем, боевых систем, однако Re:Chain of Memories выделяется даже на фоне своих родственниц. Дело в том, что в местных сражениях мы пользуемся не обычными командами, а расходуемыми картами. Весьма своеобразный гибрид боевика, RPG и ККИ: карты нужны не только для использования умений, произнесения заклинаний или призыва союзников, но даже для перехода в новую локацию!

И последняя в списке, но одна из первых по хронологии вселенной: **Kingdom Hearts Birth by Sleep Final MIX**. Birth by Sleep – это приквел первой Kingdom Hearts, в нем мы можем играть за одного из трех новых персонажей – Терру, Вентуса или Акву (главную героиню недавней **Kingdom Hearts 0.2**). Точнее, должны. Если, конечно, хотим узнать всю историю целиком. На PSP, где Birth by Sleep в свое время дебютировала, она смотрелась превосходно. На стационарной платформе возраст и корни скрыть тяжеловато (локации-то крохотные), но второй аналог, например, пришелся очень кстати.

Для кого же предназначен новый сборник? Для новичков. Взяв его вместе с Kingdom Hearts HD 2.8, вы получите самые современные версии лучших выпусков сериала Kingdom Hearts и, пройдя их, будете полностью готовы к Kingdom Hearts III, которая, надеюсь, все-таки когда-нибудь выйдет.

■■■

Определить, понравится ли вам эта чудная вселенная, довольно просто. Вы любите проекты компании Disney? Вам нравятся японские ролевые игры, сценаристы которых легко могут переборщить с пафосом? Вам нравится дизайн персонажей Номуры? Если хотя бы на один из этих вопросов вы ответите «нет», то Kingdom Hearts, скорее всего, создана не для вас. ■

ПОДЛИННАЯ ИСТОРИЯ GTA

НЕСКОЛЬКО ГЛАВ ИЗ КНИГИ Д. КУШНЕРА

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

О серии **Grand Theft Auto** знают все. О студии **Rockstar Games** знают все. Но что нам ведомо о ее рождении и становлении, что мы можем рассказать о ее основателях, Сэме и Дэне Хаузерах? Братья не слишком часто и охотно дают интервью и вовсе не распространяются о своей личной жизни.

В 2012 году издательство **Wiley** выпустило книгу Дэвида Кушнера – **Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto**, посвященную истории возникновения и развития серии Grand Theft Auto. Автор утверждал, что основывался на документальных свидетельствах, исследованием которых занимался десять лет.

А вот Дэн Хаузер отозвался о ней так: *«Автор взглянул на вещи под несколько странным углом зрения»*. Менее вежливые и вовсе заявляли, что «закулисные» описания деятельности разработчиков не имеют ничего общего с действительностью и базируются на слухах и собственных домыслах.

Книга Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto никогда не выходила на русском и от этого казалась загадочной и запретной, таящей некие скрытые истины. Ее переводом на свой страх и риск занимались энтузиасты – некогда я сама побывала в их числе. Я перевела несколько глав из книги, предварительно проштудировав документы об авторском праве, а в процессе старательно пропуская фрагменты и в любое подходящее место тыкая спасительную фразу «В ознакомительных целях». Вроде бы сработало, меня не посадили.

Трудно судить, что в описанном правда, а что вымысел. Самое пристальное внимание уделено знаменитому противостоянию Rockstar Games и небезызвестного адвоката Джека Томпсона. Но при этом в ней есть то, что заслуживает внимания. Это картина времени, на которое пришлось взросление братьев Хаузер. Кришнаиты, рок-музыка, финансовые неурядицы, Лара Крофт, выстрелы в школах, игровые автоматы, рэп, игровая индустрия начала девяностых – все это накладывается на историю успеха Сэма и Дэна Хаузеров, на возникновение концепции симулятора преступника и в конечном итоге – на появление рейтинговой ассоциации ESRB.

Совсем скоро издательства **«Амфора»** и **«Пальмира»** совместно выпустят книгу **«В угоне. Подлинная история GTA»**. Да, загадочное творение Дэвида Кушнера наконец выйдет на русском языке. А чтобы вы поняли, что вас ждет, мы публикуем тут несколько фрагментов из книги. И это, между прочим, эксклюзив! Ну а целиком историю создания вы сможете прочитать, когда книга появится в продаже.

ДЭВИД КУШНЕР

В УГОНЕ: ПОДЛИННАЯ ИСТОРИЯ GRAND THEFT AUTO

МАЙКЛ КЕЙН И ДЖЕРАЛЬДИН МОФФАТ в фильме «Убрать Картера»

ГЛАВА 1

ВНЕ ЗАКОНА

Мрачный город. Вид сверху. Человек в черном бежит вдоль реки, за ним гонится красная спортивная машина. Неожиданно на его пути возникает белый кабриолет.

– Сюда, Джек! – кричит молодая англичанка за рулем.

Джек запрыгивает в машину, и девушка срывается с места в карьер. У нее длинные каштановые волосы и стильные очки в серебристой оправе.

В 1971-м не было автомобилистки круче Джеральдины Моффат, актрисы, которая сыграла в этой сцене «Убрать Картера», вышедшего в том же году британского криминального триллера. Фильм стал культовой классикой, а Моффат – одной из самых модных звезд Лондона. Вдобавок она была замужем за Уолтером Хаузером, музыкантом и руководителем известнейшего в Англии джаз-клуба Ronny Scott's.

Вскоре после выхода «Убрать Картера» у Моффат и Хаузера появился первенец, Сэм. Любой ребенок должен превзойти своих родителей, но если мама снимается в гангстерских фильмах, а папа тусуется с Роем Эйерсом, то это задачка не из простых. Сэм, как и его мать, нашел вдохновение в кино. Его зачаровывали гангстеры – чем круче, тем лучше. Он прошерстил всю местную библиотеку в поисках видеокопий криминальных триллеров: «Побег», «Французский связной», «Дикая банда», «Воины».

Как-то вечером в клубе Ronny Scott's великий джазовый музыкант Диззи Гиллеспи спросил маленького Сэма, чем тот хочет заниматься, когда вырастет. «Грабить банки», – ответил Сэм.

Волны лизали песок Брайтона, курортного городка к югу от Лондона, но Сэма пляж не интересовал. В тот день родители вывезли его с младшим братом Дэном, родившимся на два года позже, на море, чтобы дети могли поиграть на воздухе, подышать свежим бризом и послушать чаек. Но вместо этого Моффат нашла своего старшенького перед игровым автоматом – длинным ящиком психоделической расцветки. Сэм открыл для себя видеоигры.

Тогда, в начале 1980-х, игровые автоматы для семейного досуга переживали свой золотой век. Благодаря новым течениям в технологии и дизайне парки и магазины наводнило новое поколение гипнотических машин, от **Space Invaders** до **Asteroids**. Сэму больше всего нравилась **Mr. Do!**, сюрреалистичная игра, где героем является клоун, который выкапывает волшебные вишенки, в то время как за ним гоняются монстры. В газетном магазине рядом с домом стоял автомат Mr. Do!, и Сэм охотно бегал туда за сигаретами для матери, лишь бы поиграть.

РИК РУБИН, кумир молодого Сэма Хаузера. Сразу видно, с кого срисовывал Сэм свой юношеский имидж

Родители мальчика покупали ему все новые игровые приставки, начиная с Atari и заканчивая Omega и ZX Spectrum. Дэн, которому больше нравилось читать, приставками не интересовался, но старший брат все равно пихал ему в руки контроллер.

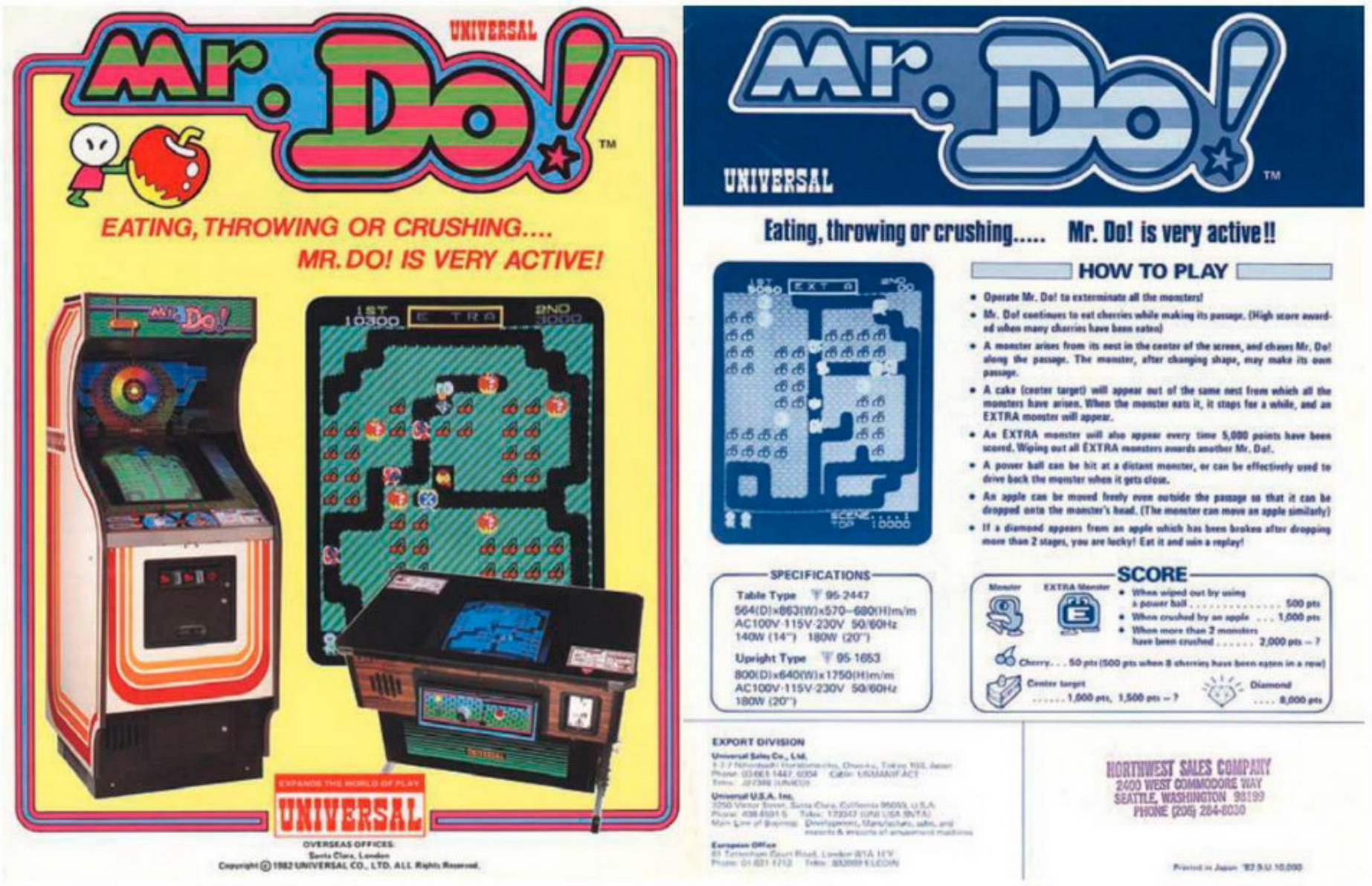
– Я не знаю, куда нажимать! – протестовал Дэн.

– Да какая разница! – отвечал Сэм. – Давай играй.

Если Дэн не подчинялся, старший брат обрушивал на него весь свой гнев. Впрочем, в одной из любимейших забав Сэма соперник вообще не требовался, – это была одиночная игра под названием **Elite**, и она открыла для подростка целый мир, который он исследовал самостоятельно. Игра не была особенно красивой или реалистичной, но она давала главное – свободу.

Мало-помалу тогдашнее поколение детей подрастало, уплетая картофельную запеканку и бисквиты с заварным кремом. Все мальчишки выглядели так же прилично и благочинно, как и их рацион: темные пиджачки с эмблемой школы, накрахмаленные белые рубашки, черные галстуки, брючки цвета мокрого асфальта, темные носки, черные кожаные туфли. Все как на подбор – и только у одного из-под брюк торчали ботинки «Доктор Мартинс». Это и был Сэм.

Если Сэм и мечтал сбежать от реальности, то лучшего места, чем его школа Сент-Ползна Темзе, было



РЕКЛАМНАЯ ЛИСТОВКА
игрового автомата Mr. Do!
с инструкцией на обороте

В 2014 ГОДУ
Сэм и Дэн Хаузеры, Лесли Бензис и Аарон Гарбут получили премию за вклад в игровую индустрию Fellowship Award

не найти. Начиная с шестнадцатого века это легендарное частное учебное заведение для мальчиков взрастило многие светлые умы страны, от Мильтона до Сэмюэла Джонсона. Но нетрадиционный выбор обуви Сэма доказывал, что ему скучно играть по правилам. Этот дерзкий мятежник уже исповедовал принципы жизни рок-звезды: носил длинные волосы, ходил вразвалочку и частенько уезжал из школы на «Роллс-ройсе». А в подростковом возрасте они с братом променяли музыку своего отца на кое-что поживее – хип-хоп.

Особенно им приглянулся DefJam Recording, американский музыкальный лейбл, который уже завоевал известность у продвинутых деток. Компания, которую панк-рокер Рик Рубин основал в собственной комнатушке в общаге Нью-Йоркского университета, дала мощный старт зарождающейся рэп-сцене Восточного побережья. Рубин вместе со своим партнером, клубным промоутером Расселлом Симмонсом, начал выпускать синглы самых свежих музыкальных открытий пяти нью-йоркских районов. Приправив свою любовь к рэпу и року налетом мейнстрима, они вывели на сцену множество артистов, от наглого пацана по имени Эл Эл Кул Джей до трио дерзких белых рэперов Beastie Boys.

Но ребята из DefJam могли похвастать не только хорошим музыкальным чутьем, они породили новое течение партизанского маркетинга. Симмонс называл свою методику «запуском на рельсы»: каждого артиста пытались продвигать любыми возможными способами – лепили на всех углах и фонарных столбах наклейки с легендарным логотипом DefJam в виде больших букв D и J, устраивали вечеринки по всему Нью-Йорку, тщательно продумывали каждое представление и создавали впечатляющие декорации вроде огромных надувных пенисов на концертах Beastie Boys.

Плюс ко всему DefJam были из Нью-Йорка. Сэм глубоко восхищался этим городом, его модой, культурой, музыкой. Днем он носил выглаженную форму школы Сент-Полз, но вечером предпочитал нью-йоркский стиль: забитая пластинками и видеокассетами комната и широкие шнурки в кроссовках, как у нью-йоркских рэперов. Дело было даже не в любви к моде – ему нравились аутсайдеры, которые устроили в культуре настоящую революцию.

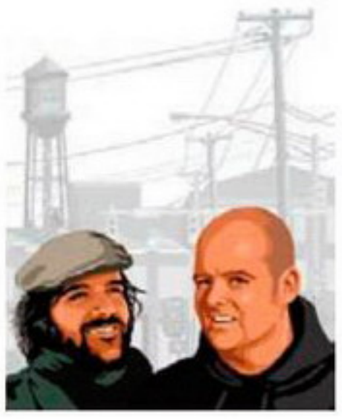
На восемнадцатый день рождения Сэма отец отвез парня в Нью-Йорк. Первым делом по прибытии Сэм купил кожаную куртку и кроссовки «Эйр Джордан Мак-4», как в клипах MTV. Он слонялся по центру города, впитывая виды и звуки: желтые такси, небоскребы, хмурые пешеходы, проститутки на Таймс-сквер. «С этого момента я навсегда влюбился в этот город», – позже вспоминал Сэм.

Как-то днем Уолтер Хаузер взял сына пообедать со своим другом Хайнцем Хенном, директором по маркетингу в BMG, музыкальном лейбле немецкой компании Bertelsmann. Хенн признался, что BMG пытается заработать на молодежной культуре. Сэм сидел, слушал и в конце концов не вытерпел. «Почему в звукозаписывающем бизнесе все такие старые? – брякнул он. – Почему у вас не работает молодежь?»

Хенн уставился на белого богатого паренька, одетого как участники группы Run DMC, а потом повернулся к отцу азартного, но слишком уж самоуверенного юнца. «Твой сын совершенно ненормальный, – сказал Уолтеру Хайнц, – но у него есть неплохие идеи».

Сэм только что получил работу.

ГЕРОЕВ ИГРЫ LEMMINGS до сих пор рисуют на городских стенах



ДЛЯ СТАТЬИ В TIMES художник Крис Лайонс нарисовал один из самых знаменитых портретов братьев Хаузер

ВО ВТОРОЙ ЧАСТИ, кстати, задавить нужно было уже поклонников Элвиса – кришнаиты превратились в одну из группировок. А слово «GOURANGA», введенное вместо имени игрока, активировало режим чит-кодов

ГЛАВА 4
ГАУРАНГА!

Тому, кто собирался работать в BMG Interactive, следовало основательно вооружиться. В любой момент могла начаться перестрелка из нерф-пушек, и комната наполнялась роем летящих желтых поролоновых шариков и дротиков. В новой вотчине Сэма царила расслабленная и радостная атмосфера. Он получал всего 120 фунтов в неделю, но жил своей мечтой. Будучи сборищем британских чудиков, засевших в немецком музыкальном конгломерате, геймеры в своем отделе наслаждались статусом изгоев, оккупировав задворки главного лондонского офиса компании.

У них были причины радоваться: в 1996-м благодаря успеху Sony PlayStation началась новая эра в истории видеоигр. После выхода в Японии новой консоли PlayStation в декабре 1994-го компания продала за первые три месяца 500 тысяч приставок. Sony называла этот трехсотмиллионный дебют «своей самой главной новинкой со времен Walkman».

Сейчас их больше всего занимало новое приобретение компании, Race'n'Chase. Несмотря на все техническое совершенство, игре по-прежнему не хватало главного – азарта, причем желательно не меньшего, чем во время офисных перестрелок из нерф-пушек. На экране перед Сэмом разворачивалась панорама виртуального города: тянулись вверх разноцветные кирпичные здания, маленькие машинки ездили по серым улицам с белой разметкой, светофоры мигали огоньками, похожие на муравьев человечки сновали по тротуарам. Нажмешь одну клавишу – дверь машины откроется. Нажмешь другую – захлопнется.

Главный продюсер Гэри Пенн, бывший журналист с темпераментом солиста Sex Pistols и любовью к ярко-зеленым носкам, не скрывал своего разочарования. «Какой-то хренов симулятор», – ворчал он, сетуя на «тупую мелочность» игры. Сотрудники DMA у себя в Данди в глубине души признавали его правоту. Им тоже стало ясно: сделав геймера копом, они лишили его всякой возможности как следует порезвиться. Результат оказался столь же унылым, как инструктор вождения для **The Sims**.

Программисты без толку пялились в экраны, где двигались пешеходы и машины. И наконец пришло свежее решение: а если вместо того, чтобы убирать пешеходов, давать очки за наезд на них? Что, если игрок очень плохой парень?

Однажды Сэму на пробу пришел очередной билд Race'n'Chase. Поначалу изменений он не заметил: та же перспектива сверху вниз, будто игрок парит над городом на воздушном шаре, любуясь серыми и коричневыми крышами; в зеленых парках виднеются пышные деревья, двигатели ревут, машины сигналят. Нажимаешь на стрелку вперед, и тощий парень в желтой кофте, твой безымянный персонаж, начинает шагать по улице.

Еще пара нажатий на клавиши – направляешь персонажа к угловатой машине с сияющим капотом, нажимаешь «Enter»... и вот тут-то все и начинается. Дверь открывается, и водитель, невысокий паренек в синих штанах, вываливается из машины и корчится на асфальте. Это угон!

Когда DMA позволила игрокам давить пешеходов, причем еще и вознаграждая их за смертоубийство, это сразу изменило все. Если раньше игра была про полицейских и воров, то теперь – про воров и полицейских. Задания также предназначались для плохих парней: угнать машину, а то и еще похлеще. Как пояснил Брайан Бэглоу из DMA: «Ты же преступник, поэтому за плохие поступки получаешь награду!»

Сэм был в восторге. Он сызмальства отличался мятежным духом и теперь старался сделать игры как можно более провокационными. «Как только мы позволили игроку убивать копов, стало ясно: уж теперь-то нас заметят», – вспоминал он позже. И дело было не в провоцировании скандала, ребята об этом даже не думали. Сама игра с ее панорамным видом сверху выглядела такой мультяшной и абсурдной, что только псих мог воспринять ее всерьез. Главный прикол состоял в том, чтобы повысить градус абсурда до максимума: чем нелепее, тем веселее.

Обычно создание игр – достаточно механический процесс, которым заведуют художники, программисты и продюсеры. Но в DMA никакой жесткой системы не существовало: каждый делал, что хочет. На пере-

СЭМ ХАУЗЕР, ДЭН ХАУЗЕР И ЛЕСЛИ БЕНЗИС попали в зал славы Американской академии интерактивных искусств

КОГДА-ТО В ЭТОМ ДОМЕ размещался офис студии DMA Design Limited. Здесь появились на свет «Лемминги», а затем была придумана игра Race'n'Chase

СЕРИЯ GRAND THEFT AUTO еще не скоро отделается от вида сверху. Не особо-то он ей и мешал

довой, где программисты работали над сиквелами Lemmings и другими играми, педантичные ботаники тихо сидели за столами, а из-за стены раздавался грохот рок-музыки: там около дюжины членов команды Race'n'Chase превратили свой угол в личную клубную сцену. Группа из семи музыкантов принесла настоящие инструменты, чтобы записать для игры живое сопровождение, и это было неслыханно в пору популярности электронных саундтреков. Наслаждаясь полной свободой творчества, программисты вставляли в Race'n'Chase что ни попадя – отсылки к «Бешеным псам», бондиане, «Побегу» и сценам погонь из «Французского связного».

Сэм с Пенном полностью поддерживали команду. Из юного бунтаря Сэм вырос в отчаянного бизнесмена. «Пофиг, – говорил он, – просто добавьте это в игру, и мне плевать, что подумают люди!» Сэм выработал свой стиль сотрудничества с DMA в создании нового продукта. «Если что-то не складывается должным образом, я применю свое влияние и протащу нужные решения, – пояснил он однажды Дэну. – Я не приказываю, я всего лишь проявляю инициативу и энтузиазм, причем делаю это добродушно, но настойчиво. Я не принимаю отказ в качестве ответа, хоть и не ссорюсь ни с кем. Я просто правильно прикладываю усилия».

Главное, чего хотел добиться Сэм, – свободы. Как Elite и другие забавы его детства, новоиспеченная Race'n'Chase должна была стать не просто игрой, – это в первую очередь был целый мир со своими особенностями. Действие происходило в вымышленных городах, каждый из которых был скопирован с реального. Джонс, знающий толк в маркетинге, хотел выбрать населенные пункты, наиболее выгодные с точки зрения рынка, то есть американские.

В итоге на свет появились три города: засаженный пальмами Вайс-Сити, прообразом которого послужил Майами, холмистый Сан-Андреас, двойник Сан-Франциско, и мрачный Либерти-Сити, срисованный с Нью-Йорка. Чтобы получить новое задание, игроки должны были подходить к звенящим таксофонам на улицах города, и тогда гангстерский босс, хоть бы Бабби, объяснял в субтитрах, появляющихся внизу экрана, суть миссии. Задания встречались самые разные: к примеру, угнать такси или убить бандитов из других группировок.

Вот только некоторые геймтестеры вообще не хотели проходить миссии. Учитывая бандитскую атмосферу игры – угоны машин, наезды на пешеходов, – им больше нравилось бесцельно рассекать по округе. Бэглоу,

ПОКА ЭТОТ НОМЕР ПЕЧАТАЛСЯ, «Подлинная история GTA», вероятно, уже легла на полки книжных магазинов

который присматривал за тестерами, вежливо намекал, что пора бы ответить на телефонный звонок, чтобы начать выполнять задание босса, но он не мог не видеть разочарование в глазах геймеров, когда им запрещали просто кататься в свое удовольствие.

Гэри Форман, молодой смышленый программист, ответственный в BMG за производственные моменты, предложил свое решение структуры миссий: что, если персонаж сможет отвечать на *любой* телефонный звонок?

Другими словами, почему бы не дать геймерам возможность самим выбирать свой путь, играть в собственном темпе: снимать трубку телефона, когда захочется, или наплевать на задания и просто веселиться?

Сэм понимал, что для отрасли видеоразвлечений это революция. «Проблема всех остальных игр заключается в том, что геймер, встретив сложный момент, неизбежно застопоривается, – объяснил он однажды. – Но если не удается пройти миссию в Race'n'Chase, можно просто заняться чем-нибудь другим. Это потрясающе!» Даже саундтрек теперь можно было выбрать: раз уж игроки могут ездить куда угодно, почему бы не сделать в их машинах разные радиостанции – скажем, кантри-музыку, если угоняешь пикап. Музыканты сидели в студии до поздней ночи, записывая всевозможные радиотреки.

Правда, не всем нравился необузданный характер игры: один программист продолжал упорно соблюдать правила симулятора, и остальные с удивлением наблюдали, как он законопослушно останавливается перед светофорами. Тут-то всей команде в полной мере открылась красота их творения: можно делать что угодно, хорошее или плохое.

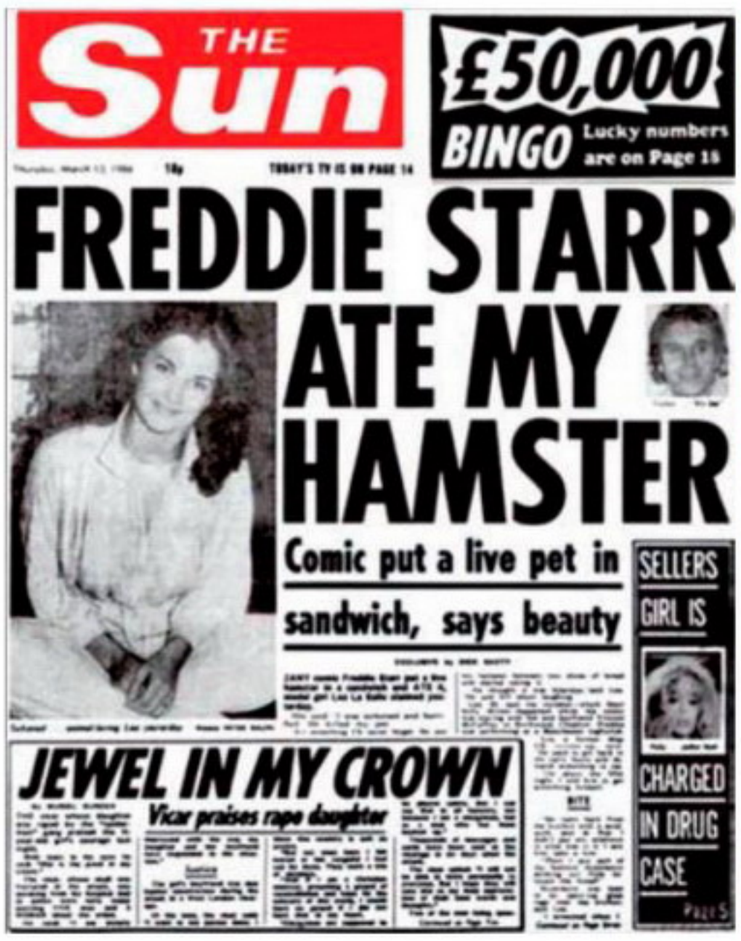
Их мир дышал и жил своей жизнью. «Самое крутое в игре, – говорил один программист, – что не нужно следовать заранее определенным путем. Да и что может быть веселее, чем переехать голову товарища машиной шесть раз подряд!»

Впрочем, давили они не только друг друга. У Бэглоу, пресс-секретаря и пиарщика DMA, были свои соображения о том, кого еще нужно закатать в асфальт, и вдохновили его на это собственные поездки. Каждый раз в лондонском аэропорту к нему приставали жизнерадостные кришнаиты. «Гауранга!» – вопили они, желая ему удачи на санскрите. Бэглоу их терпеть не мог. И тут его осенило.

И вот в BMG пришел новый билд игры. Кинг засунул его в компьютер и сел играть. Проезжая по городу, он увидел ряд фигурок в оранжевых одеяниях, маршируюших вдоль дороги. Он подобрался ближе и услышал, как они поют и стучат в барабаны. Продолжая нажимать стрелку вперед, Кинг по очереди раздавил их, с удовольствием наблюдая, как над каждым появляется количество заработанных очков. И как только он переехал последнего кришнаита, на экране всплыло призовое слово: «Гауранга!»

– Ребята! – воскликнул Кинг. – Я давлю кришнаитов!

Команда BMG была в восторге от странного безумного мира, созданного парнями из Шотландии. Race'n'Chase проделала долгий путь от бесцветного симулятора, который DMA представила всего год назад. Пришла пора дать игре новое название, отражавшее ее преступный дух: Grand Theft Auto.


THE Sun

£50,000 BINGO Lucky numbers are on Page 15

TODAY'S TV IS ON PAGE 14

FREDDIE STARR ATE MY HAMSTER

Comic put a live pet in sandwich, says beauty

SELLERS GIRL IS

JEWEL IN MY CROWN

Vicar praises rape daughter

CHARGED IN DRUG CASE

ГОДЫ СПУСТЯ формула игры не изменилась: будь плохим и делай что хочешь

ЗАМЕТКА
о том, как рок-музыкант съел хомяка, появилась на первой полосе газеты The Sun. Хотя сам Фредди Стар до сих пор утверждает, что никогда не ел мелких млекопитающих

ГЛАВА 5
СЪЕСТЬ ХОМЯКА

Мрачный город. Вид сверху. Полицейская машина с воющей сиреной преследует по узким улицам два автомобиля. Внутри сидят молодые, одетые в черные костюмы с галстуками и солнцезащитные очки гангстеры. Они высовываются из окон и размахивают пушками. Машины проносятся мимо телефонных будок и ресторанов, автобусов и пешеходов.

Кажется, будто это видеоигра, но все происходит в реальности. Около доков вдоль реки в Данди копы настигают первый автомобиль. Когда полицейский подходит к нему, он видит в руках у одного из парней видеокамеру.

– Мы делаем рекламное видео для компьютерной игры Grand Theft Auto, – объясняет служителю закона Бэглоу, субтильный очкарик с короткими светлыми волосами.

Костюмы и игрушечные пистолеты навеяны фильмом «Бешеные псы», и, как уверяет Брайан Бэглоу и другие парни из машины, видео снимается чисто для прикола. Коп поднимает бровь:

– Grand Theft Auto? Это еще что за безумная игра?

Хотя коп и отпустил ребят, его сомнения совершенно понятны: Grand Theft Auto (или GTA, как ее начали называть члены команды) со своим урбанистичным черным юмором меньше всего походила на тогдашнюю сенсацию игрового мира, **Tomb Raider**. Вышедшая осенью 1996-го приключенческая игра об удалой «Индиане Джейн», Ларе Крофт, наделала много шума. Она как нельзя лучше демонстрировала мощь PlayStation, позволяя игрокам скакать по скалам и забираться в склепы. Да и на саму Лару с ее внушительной грудью и карими глазами было приятно посмотреть.

Хуже момента для GTA было не придумать: геймеры часто судят продукт только по внешним параметрам, и в сравнении с гламурной Tomb Raider двухмерные погони с видом сверху смотрелись пережитком прошлого. Глава BMG всерьез собирался закрыть проект. Как без обиняков пояснял Пенн: «Да они чуть не ежемесячно готовы были снести игру ко всем чертям!» Но Джонс оставался неумолим. «Мы в игре! Мы в игре! – твердил он. – Пусть в плане графики она не на высоте, но я уверен, что она перевернет мир».

К счастью для Джонса, за него горой стояли команда по нерф-пушкам из BMG и младший брат Сэма Дэн, который теперь работал там же. Дэну, как и его старшему брату, нравилось, что GTA ломает стереотипы, утверждающие, будто игры бывают только про волшебников и рыцарей. «Тут все по-настоящему, – позже говорил он. – Словно ты в гангстерском фильме, а не в игре».

И хотя нерф-банде удалось успокоить BMG и заверить Джонса, что он на правильном пути, в глубине души ребята начинали волноваться. Не все в GTA шло гладко: машины плохо управлялись, сюжет казался банальным, и хуже всего – игра продолжала вылетать, зависая посреди задания. Как признавался Пенн: «Полный бардак». Когда парни из DMA устроили внутри компании неофициальный опрос, какая игра скорее всего провалится, GTA возглавляла список.

По всей Великобритании не нашлось бы более известного и скандального журналиста, чем убеленный сединами, но по-прежнему пронырливый Клиффорд. Пожалуй, наиболее известна история, как Клиффорд спас гастрольный тур певца Фредди Старра в 1986-м, поместив в The Sun сенсационный заголовок «Фредди Старр съел моего хомяка». Как и байка об Оззи Озборне, откусившем голову летучей мыши, эта история привлекла столько внимания, что билеты на концерты Старра разошлись в тот же миг. Клиффорд первым из журналистов стал потчевать голодную до сенсаций прессу самыми дикими историями.

Но тогда, в 1997-м, звонок из BMG касался не звезды сцены и не политика. Требовалось продвинуть новую компьютерную игру, Grand Theft Auto. Сможет ли Клиффорд скормить средствам массовой информации очередного «хомяка»? Решение маркетингового отдела BMG нанять столь уважаемого журналиста, пусть и скандального толка, для рекламы развлекательного продукта было неслыханным. Но BMG, корнями уходящая в музыкальный бизнес, решила, что их панковской разработке не повредит немного рок-н-ролльного флера.

Однако Гэри Дейл, добродушный глава BMG Interactive, хотел, чтобы его поняли правильно: GTA определенно является новым словом в индустрии, представляя криминальный мир угона машин, убийств кришнаитов, наркоторговли и безумия. Лара Крофт на этом фоне выглядит просто монашкой, а компания-учредитель не собирается отправляться в ад.

«Bertelsmann очень крупная частная фирма, – объяснял Дейл Клиффорду. – И мы должны убедиться, что можем наилучшим образом представить такого рода материал. Это новая область. Мы хотим проконсультироваться насчет ответственности корпорации и удостовериться, что игра достойно позиционируется и нас правильно поймут».

КОГДА-ТО TOMB RAIDER была конкуренткой Grand Theft Auto. Время развело столь разные игры очень далеко друг от друга

Резкий и беспринципный Клиффорд тут же посоветовал BMG забыть условности и представить криминальную составляющую GTA во всей красе.

«Если это часть игры, – сказал он, – то пусть так и будет. Как с песнями или фильмами: что законно, а что нет, устанавливает система рейтингов. Пока вы ее не нарушаете, вам нечего стесняться. Не всем игра понравится, но свои поклонники у нее найдутся».

Клиффорд рекомендовал не просто признать жестокость игры, но зажарить самого громадного «хомяка» и засунуть его прямиком в глотку прессе. Уж тут-то все проснутся и начнут обсуждать игру! Клиффорд был уверен, что «в правительственных верхах найдутся люди, которым это покажется абсолютно неприемлемым».

Сэму идея понравилась. GTA требовалась такая же жесткая раскрутка, какой была и сама игра. Однако Джонс все еще сомневался, ему не хотелось раздувать скандал ради самого скандала.

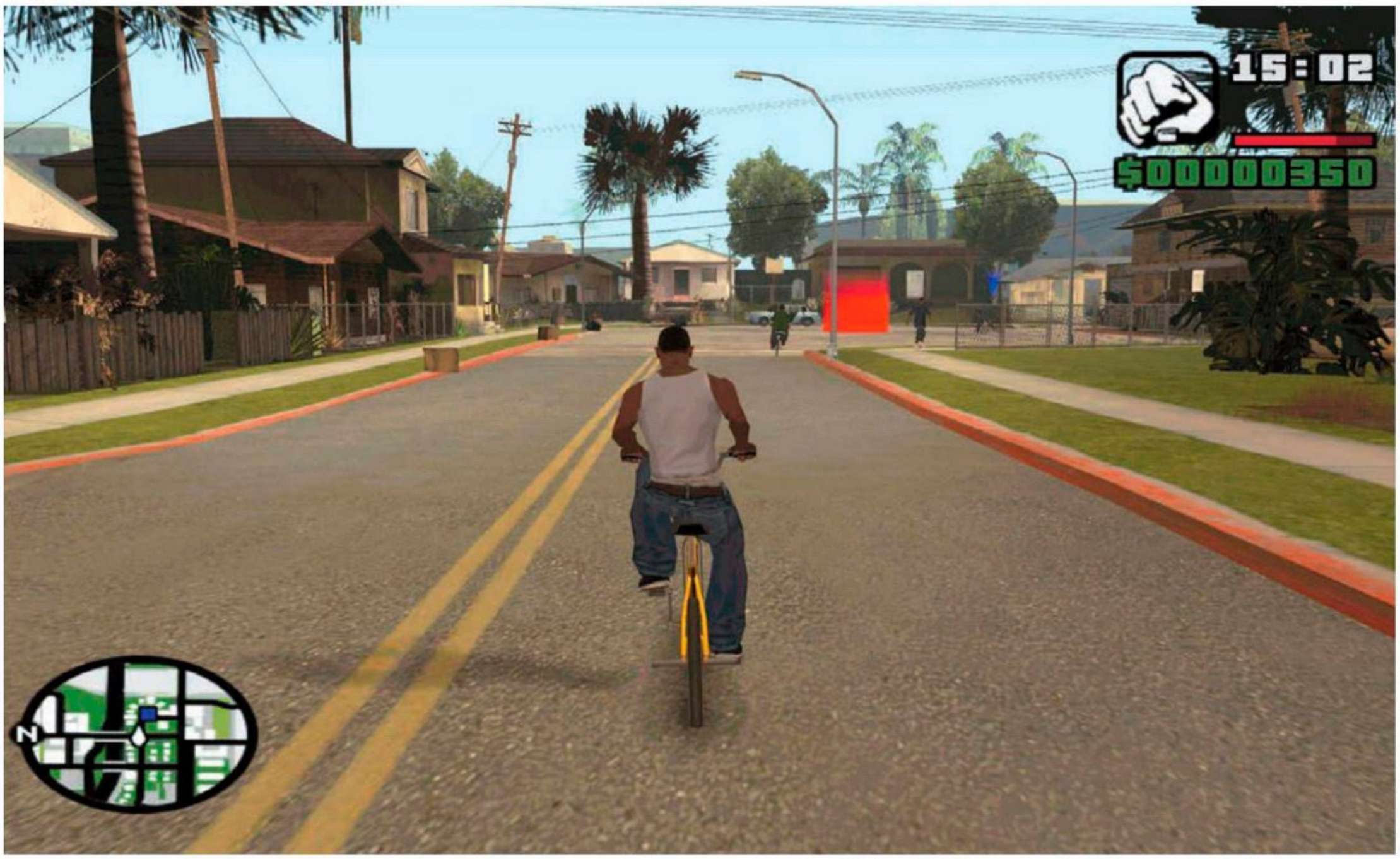
Встретившись с Клиффордом, Джонс был поражен наглостью его плана: журналист намеревался связаться со своими влиятельными друзьями в правительственной среде и призвать их принять соответствующие меры. «Мы убедим нужных людей, что им стоит высказаться по поводу игры и раскритиковать ее за жестокость», – объяснял он. По заверениям Клиффорда, «после этого вся публика и, главное, молодежь обязательно захочет купить игру».

Наступление на потребителя началось за полгода до выпуска, когда игра находилась еще в разработке. Двадцатого мая 1997 года лорд Кэмпбелл Крой, бывший министр Шотландии и член межпартийного Общества защиты потребителей, выступил в палате лордов с сообщением о новой скандальной компьютерной игре Grand Theft Auto. По его словам, в игре нужно было давить людей, угонять машины и скрываться от полиции. «Ничто не сможет остановить детей, которые захотят ее купить, – предупреждал он. – Пользуясь современной лексикой, разве это не убойная модель поведения для молодых людей?»

ЗДАНИЕ ROCKSTAR NORTH в Эдинбурге. Именно здесь рождаются игры Grand Theft Auto и Red Dead Redemption

Когда дебаты политиков попали в заголовки, Клиффорд принялся осторожно подогревать интерес к GTA в таблоидах. «Криминальная компьютерная игра поощряет убийство пешеходов, – гласила Daily Mail. – Представьте, что вы начинающий угонщик, ворующий дорогие автомобили; добавьте сюда нападение на полицейских, взлом машин, продажу наркотиков, ограбление банков и убийство нелегальных иммигрантов!»

Чтобы шум не утихал, была запущена рекламная кампания на радио с нарезкой из записи дебатов



ИНОГДА ХОЧЕТСЯ сесть на велосипед и укатить подальше от рутины и проблем

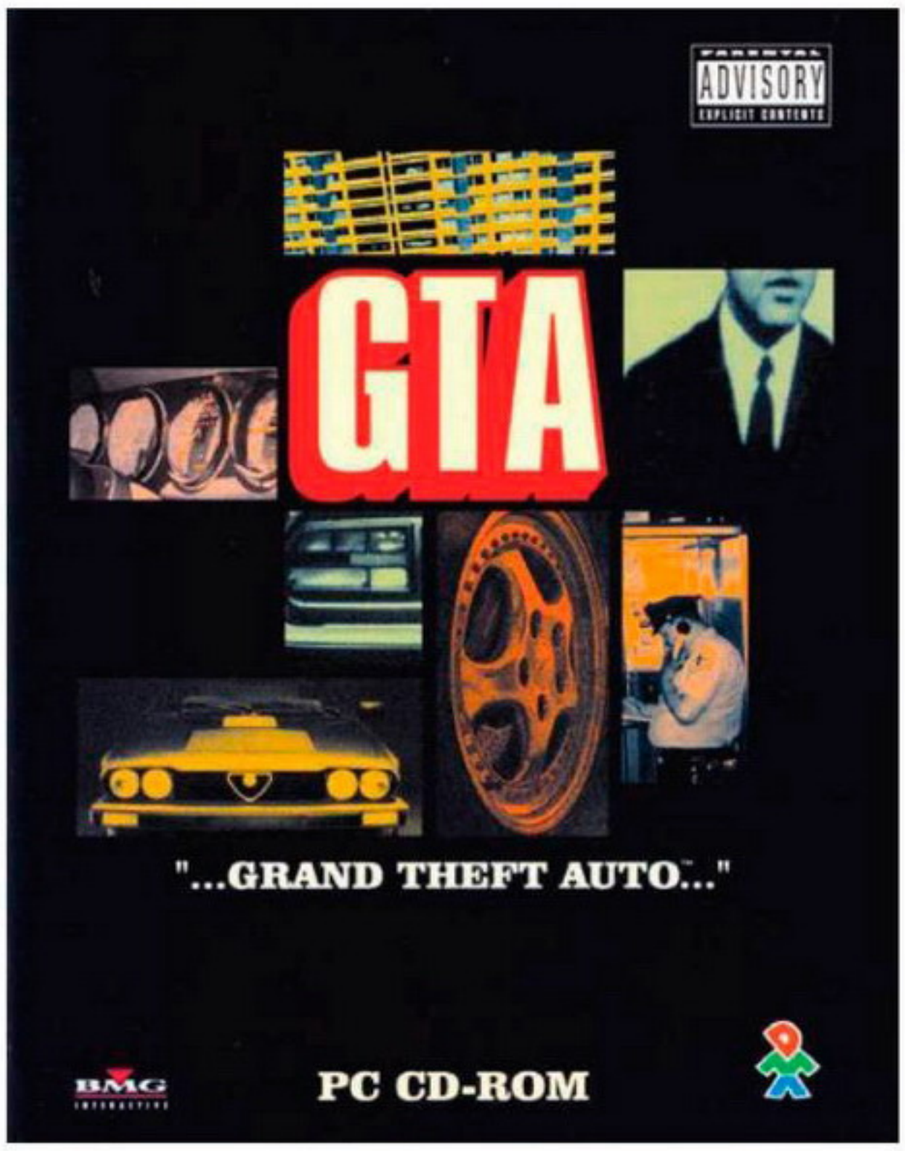
«ОНИ ПЫТАЛИСЬ ЗАПРЕТИТЬ ЭТУ ИГРУ!» – припомнит уже Rockstar Games, переиздавая Grand Theft Auto

в палате лордов. На конвенции по видеоиграм сотрудники BMG приклеивали на машины фальшивые парковочные талоны, которые гласили: «Штраф за владение крутой тачкой; ее украдут и отправят в скоростную погоню с перестрелкой, пока не разобьют вдребезги. Вас предупредили». Внизу красовался красно-оранжевый логотип GTA с языками пламени и подпись: «Преступник рекомендует». На рекламном постере GTA была нарисована несущаяся по улице машина, а сбоку список преступлений: «Убийство, хранение наркотиков, угон, воровство, ограбление банка, взятка полицейскому, неосторожное вождение, подкуп, вымогательство, вооруженное ограбление, незаконные половые связи, сутенерство, кража домашних животных и двойная парковка!» Уголовный кодекс Grand Theft Auto поместили прямо на обложку игры.

Джонс веселиться не спешил. Его слава как создателя Lemmings пошла прахом. Пресса оплакивала «компьютерного гения, автора популярных Lemmings, который оказался в центре скандала... из-за новой игры, которая побуждает пользователей угонять машины и сбивать пешеходов, скрываясь от полиции». Как позже писала The Sunday Times: «Не верится, что чарующая наивность Lemmings и жуткая кровавая баня Grand Theft Auto созданы одним и тем же человеком, тихим шотландцем Дэйвом Джонсом».

BBFC угрожала отказать игре в классификации, и разработчики столкнулись с опасностью пропустить прибыльный праздничный сезон. BMG привлекла к изучению GTA психолога из Ноттингемского университета, который полностью одобрил игру для сектора взрослых потребителей. Бэглоу защищал детище своей фирмы в прессе. «Мы придерживаемся традиционных моральных принципов, – уверял он. – Каждый раз, когда игрок совершает что-либо противозаконное, это увеличивает вероятность его поимки, и в конце концов полиция его ловит. На самом деле нас очень расстраивает, когда преступления остаются безнаказанными».

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ о необходимости родительского контроля сопутствуют серии с ее первых дней



ЕЩЕ НЕМНОЖКО, и Rockstar вернет нас на Дикий Запад

GTA ДЛЯ МНОГИХ стала настоящим окном в яркую и богатую жизнь. Разработчики это заметили – и все чаще напоминают игрокам, какова на самом деле ее цена

Наконец, перед самым выходом игры, BBFC вынесла решение по GTA. «Мы столкнулись с новыми проблемами и новыми формами жестокости, – говорилось в заявлении. – Подобные видеоигры уже вызвали беспокойство в парламенте и правительстве. Они вовлекают пользователя в потенциально криминальную деятельность и провоцируют насилие против беззащитных граждан. Это беспрецедентный случай». Но повода для запрета цензоры не нашли. Игре был присвоен рейтинг «от 18-ти и старше».

Стратегия Макса Клиффорда полностью оправдалась, и вскоре журналист раскрыл карты: «Благодаря шумихе о нас теперь знают двенадцать-тринадцать миллионов человек. Думаете, News of the World разразилась бы таким объемным материалом просто потому, что игра отличная? Сомневаюсь».

В последние недели перед выходом GTA команда трудилась круглыми сутками, пытаясь улучшить управление автомобилями (каждый из которых теперь вел себя на дороге соответствующим образом: например, крупные машины тяжелее поворачивали) и убрать глюки.

Двадцать восьмого ноября 1997 года английские геймеры наконец смогли познакомиться с GTA. Планировалось сначала выпустить игру в Великобритании и затем, через какое-то время, в Соединенных Штатах. Но теперь казалось, что выход GTA и так не поспевает за поднявшейся шумихой, поскольку Guardian уже нарек ее «самой противоречивой игрой десятилетия». DMA с BMG оставалось только пожинать сомнительные плоды блестящей рекламной кампании и соответствовать имиджу. Подпись под названием DMA на обложке гласила: «Раздражаем правительство, полицейских и родителей».

Вскоре появились первые отзывы. Как и боялись создатели GTA, некоторым показалось, что на фоне Tomb Raider картинка выглядит бледно. Один потребитель жаловался, что «играть невозможно из-за жуткого управления. Графика отвратительная, я видел лучше на 8-битных системах. Когда отвечаешь на звонок, кажется, будто разговариваешь с бурундуком».

Парней в BMG подобная критика приводила в ярость. «Что за фигня? – злился Дэн. – Если играть весело, то какая разница, как выглядит картинка!» Но когда обзоров стало больше, оказалось, что многим геймерам вообще наплевать на графику. «Если забыть о моральной стороне, Grand Theft Auto в своем роде очень веселит, – писал один из них. – Она затягивает, а возможность выполнять разные миссии дарует потрясающую свободу». «GTA – это мощь! – восклицал другой. – Полностью погружаешься в роль, пытаясь стать самым крутым преступником в городе».

В Великобритании начало формироваться небольшое, но страстное сообщество поклонников игры. Однажды парни из DMA обнаружили веб-сайт, на котором геймеры составили расписание, чтоб отслеживать поезда, случайным образом курсирующие по городам GTA. Ходили слухи, что в одном магазине фанаты разбили витрину и украли все копии GTA. И хотя пока цифры прибыли были умеренными, продажи уверенно росли с первого дня. Другие игры быстро забывались, а новые и новые копии GTA по-прежнему раскупались благодаря народной молве. С прилавков уходило примерно по десять тысяч экземпляров в неделю. Вскоре общее количество проданных дисков достигло 500 тысяч, а доходы, при цене в 50 фунтов за копию, составили 25 миллионов фунтов. Учитывая, что на создание ушло около миллиона (в основном на производственные затраты), игра более чем заслужила право на сиквел.

И хотя Сэм был пока не в том положении, чтобы разбогатеть на игре, он получил признание. Когда-то этот двадцатисемилетний парень восхищался Риком Рубином – бунтарем, который перекроил музыкальную индустрию на свой лад. Возможно, теперь у него самого появился шанс совершить такую же революцию в индустрии видеоигр. Маленькая, но лихая шотландская забава наконец позволила ему встать у руля, и Сэм знал, куда держит путь – в Либерти-Сити. ■

«МАГИЯ» ВНЕ ХОГВАРТСА

КАК НАЧАТЬ ИГРАТЬ В MAGIC: THE GATHERING

ЛЕИ РАДНА

ТАКОЙ ВОТ КРАСИВЫЙ набор прислали нам в редакцию. В магазинах колоды Теззерета и Аджани продаются отдельно

В последнее время популярность компьютерных ККИ (коллекционных карточных игр) стремительно растет. Успех **Hearthstone** от **Blizzard** побудил и других разработчиков попробовать свои силы в этом жанре. Правда, результаты неоднозначные. Закрытое бета-тестирование **«Гвинта»** от **CD Projekt RED** стартовало очень достойно, и проект уже сейчас вызывает живой интерес публики, а вот у **The Elder Scrolls: Legends** перспективы, судя по всему, не радужные. Компании Wargaming и вовсе пришлось отказаться от своей карточной игры с танками и солдатами. Область ККИ простирается широко, и конкуренция в ней суровая. Но что же стоит у истоков жанра?

Ответ – **Magic: The Gathering** от **Wizards of the Coast**, сокращенно MTG, или «Магия». Но многие заинтересованные просто не знают, с какой стороны подступиться к MTG. Сложно, хлопотно, и вообще вы видели, сколько там правил? Но не так страшна «Магия», как видится.

С ПРИВЕТОМ ИЗ ПРОШЛОГО ВЕКА

Первый выпуск Magic: The Gathering увидел свет в конце лета 1993-го, и в следующем году игра отметит двадцатипятилетие. Строго говоря, до «Магии» коллекционных карточных игр не было вовсе. Робкие попытки создать нечто похожее наблюдались, но привычные черты ККИ обрели только с появлением MTG. Именно она по праву считается основоположницей жанра, и именно в ней черпали вдохновение авторы всех последующих проектов.

Создатель игры, математик Ричард Гарфилд, еще в юности увлекся разработкой концептов настольных игр. Первым делом он искал издателя для RoboRally, настолки про боевых роботов с использованием миниатюр, но руководство тогда еще скромной компании Wizards of the Coast проявило больший интерес к прототипу именно карточной игры, так как ее проще реализовать в печати.

Первоначальную концепцию, под рабочим названием Five Magics, Гарфилд объединил с форматом популярных в США бейсбольных карточек. Так появился проект Mana Clash, одобренный издательством. После небольшого усовершенствования и смены названия

СЛЕВА – именная карта создателя игры из шуточного сета Unhinged 2004 года. Справа еще две карты из того же выпуска, изображающие замученного редактора и увлеченного игрока

мир увидела Magic: The Gathering. Дизайн рубашки карт с 1993 года не изменился: на обратной стороне мы видим все ту же стилизованную обложку магического фолианта.

С тех пор каждый год выходит по несколько сюжетных сетов-дополнений, приносящих новые карты и механики. За все время существования игры создано больше шестнадцати тысяч карт. Официальные турниры проходят более чем в ста странах мира. Счет участников идет на тысячи, а счет призовых фондов – на миллионы долларов. Больше ни одна бумажная ККИ сегодня не может похвастать такими результатами. Первая представительница жанра до сих пор не сдает позиций.

АЗЫ ИЗУЧЕНИЯ МАГИИ

Основы MTG усвоить просто, но полное издание правил со всеми дополнениями и пояснениями составляет внушительный том. Разобраться вы сможете быстро, однако, чтобы достичь вершин мастерства, придется поднапрячься. Перефразируя Суворова: легко в учении, тяжело в бою.

В «Магии» игроки выступают в роли могущественных волшебников, способных путешествовать по разным мирам, творить заклинания и призывать существ из других миров. Как правило, в партии сражаются двое. У каждого на старте 20 очков жизни, и ваша цель – убить противника раньше, чем он достанет вас. Игра заканчивается также, если один из игроков истратит все карты в колоде.

В обычном формате игры колоды состоят не менее чем из шестидесяти карт, при этом карты одного вида могут повторяться до четырех раз. За исключением базовых земель – их количество игрок устанавливает по своему желанию.

Земли бывают пяти видов: зеленые леса, синие острова, красные горы, белые равнины и черные болота. Каждая из карт дает ману определенного цвета. Она вам понадобится, чтобы разыгрывать прочие карты. Если же в ячейке стоимости карты указано число в сером кружке, то для розыгрыша можно использовать ману любого цвета.

Порядок ходов:

– шаг разворота (возвращение в исходное положение использованных ранее карт);
– шаг поддержки (хитрый этап, во время него могут сработать способности определенных карт, если какие-то из ваших карт используют эту фразу);

В ПРАВОМ ВЕРХНЕМ углу написана стоимость розыгрыша карты за очки маны. В центре карты указан ее тип: существо, волшебство, чары, земля или артефакт. А у существ в правом нижнем углу приведены их показатели силы и стойкости

ПОЛНОРАЗМЕРНЫЕ карты базовых земель всех пяти цветов из сета «Битва за Зендикар»

СТОИМОСТЬ РОЗЫГРЫША «Пимского наездника» – четыре очка маны, и два из них должны быть зеленого цвета. А для вывода на поле боя «Облачной разведчицы» надо потратить пять очков маны, но при этом понадобится одна синяя и одна белая

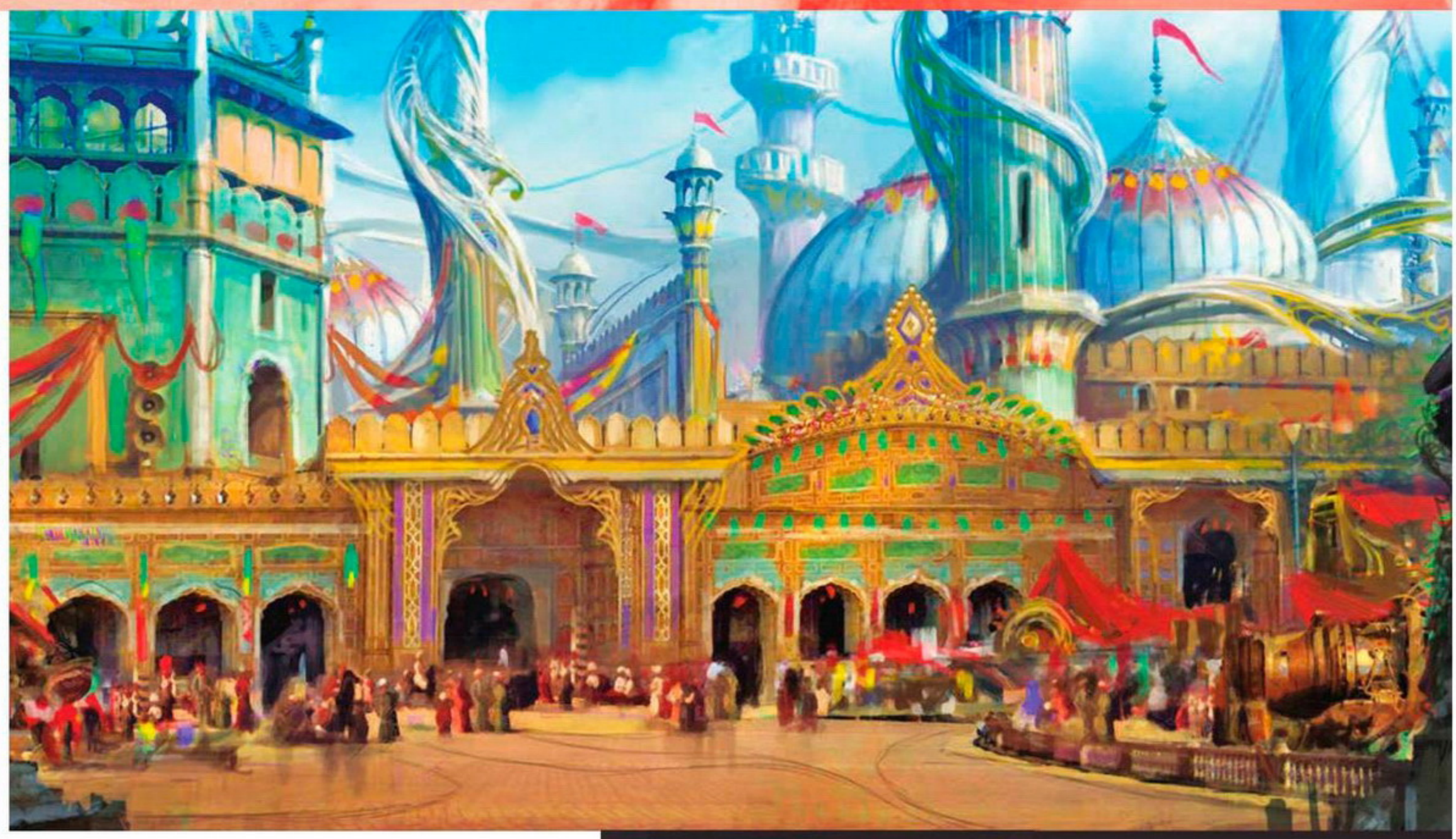
– добор одной карты из колоды;
– первая главная фаза (можно выложить одну карту земли, разыгрывать все виды карт за их стоимость, использовать способности карт);
– фаза боя (если игрок хочет атаковать существами в свой ход, он объявляет бой; в эту фазу нельзя вводить в игру новые карты, кроме мгновенных, но можно использовать способности уже имеющихся на поле боя);
– вторая главная фаза (после боя вы также можете разыграть любые доступные карты, а если боя не было, то обе главные фазы сливаются в одну);
– заключительный шаг (некоторые карты могут сработать по тому же принципу, что и в шаге поддержки);
– шаг очистки (с оставшихся в живых существ снимаются все повреждения, а игрок отправляет лишние карты по своему выбору на кладбище, если их у него более семи).

СЛОЖНО, НО КРАСИВО

Да, MTG непроста, особенно если сравнивать бумажный вариант с компьютерными ККИ, где интерфейс, как правило, подсказывает, что можно, а чего нельзя. В реальности карты заставляют вас напряженно соображать, держа в памяти все нюансы правил. При этом визуальная составляющая игры органично дополняет геймплей и позволяет не просто выигрывать, а выигрывать красиво.

Magic: The Gathering – по-настоящему *коллекционная* игра, где карты имеют, помимо игровых функций, особую художественную ценность. Сотни авторов со всего света работают над дизайном неповторимых иллюстраций, наполняющих игровые миры самыми невероятными образами.

Кроме того, карты подразделяются на обычные, необычные, редкие и мифические, а также на премиум-



ные версии с голографическим покрытием – «фойлой» (англ. Foil – фольга). Особенно ценятся карты с подписью художника или с альтернативной иллюстрацией. Получить такие можно только на соревнованиях и конвентах.

Также коллекционеры высоко ценят карты с типографскими недочетами. Ну а одни из самых ценных образцов – те, что разработчики запретили использовать на турнирах. Иногда не получается до конца просчитать влияние карты на баланс в игре, и, если она оказывается слишком сильна, ее могут «дисквалифицировать».

ЯРМАРКА ИЗОБРЕТАТЕЛЕЙ ПРИГЛАШАЕТ!

Чтобы разобраться в механике и нюансах MTG, рассмотрим две готовые колоды мироходцев, вышедшие в последнем обновлении «Эфирный бунт» для выпуска «Каладеш». Мироходцами (Planeswalkers) во вселенной MTG называют магов и героев, обладающих способностью перемещаться между мирами мультивселенной и призывать силы из других измерений.

В настоящий момент действие игры разворачивается в мире Каладеш, особенность которого – хитроумные изобретения, основанные на силе эфира. С обложек колод на нас смотрит подобный льву Аджани и коварный Теззерет. Они оба – выходцы из одного мира, Алары, но в мир Каладеша прибыли с разными целями.

Каждый набор состоит из шестидесяти карт, двух бустеров (наборов из пятнадцати случайных карт), именной коробки для хранения и инструкции. Колода доблестного Аджани основана на сочетании двух цветов – белого и зеленого. Эта комбинация лучше всего подходит доброжелательному и решительному леонинцу, готовому на многое, чтобы защитить слабых. Белый цвет в MTG традиционно обозначает механики, связанные с честью, верностью, светлыми убеждениями и лечением (привет паладинам!), а зеленый – с буйством природы и непокорными эльфами (привет скоя'таэлям!).

КАРТА МИРОХОДЦА
Теззерета и обложка колоды под его руководством

Колода Теззерета состоит из синих карт – воплощения интеллекта и науки, и черных, позволяющих использовать нечестные приемы и призывать самых отвратительных существ. Но ядро колоды Владыки металла – бесцветные артефакты, всевозможные механизмы, способные повлиять на исход сражения.

Способности Теззерета завязаны именно на эти артефакты. В правом нижнем углу указана цифра 5 – это базовое число очков верности мироходца. То же число отражает количество очков жизни героя. Каждый ход игрок может использовать одну из трех способностей, увеличивая или уменьшая количество очков верности.

Например, вы можете разыграть карту Теззерета, а после – три хода подряд активировать его первое умение. Это позволит поочередно найти три кар-

С ОБЛОЖЕК ознакомительных бесплатных колод на нас смотрит пятерка героев из числа самых известных в игровой вселенной: Нисса Ревейн, Чандра Налаар, Гидеон Джура, Джейс Белерен и Лилиана Весс. Они олицетворяют определенный цвет магии, однако самих мироходцев в бесплатной колоде нет – их карты слишком редкие и дорогие

ты артефакта, а также поднять количество очков верности мироходца до восьми. Теперь можно использовать самую сильную, третью, способность и перехватить контроль над всеми существами и артефактами соперника. Обычно третье умение способно переломить ход игры, ведь лишившийся войска противник вряд ли сможет исправить положение. Вторые способности, как правило, используют реже первых и третьих: они могут спасти вас в определенной ситуации, но огромного преимущества не дадут.

Первая и третья способности Аджани, Доблестного Защитника, дают возможность усилить своих существ, а вторая поможет вам найти и взять в руку карту существа. Но представленные в этих колодах таланты Теззерета и Аджани не единственные! В других сюжетных выпусках есть видоизмененные карты этих же мироходцев, которые обладают другими умениями.

БОЕВАЯ ПОДДЕРЖКА СО ВСЕХ СТОРОН

Мироходцы косвенным образом связаны с другими картами в колоде. Например, чары «Прикосновение Теззерета» дают возможность зачаровать предметный

КАРТЫ ИЗ ЧАСТНОЙ КОЛЛЕКЦИИ, с иллюстрациями и подписью художника Джона Эйвона (John Avon)

артефакт и превратить его в существо с силой и выносливостью 5/5. А волшебство «Предательство Теззерета» позволит уничтожить любое существо на поле боя, а также поможет найти в колоде или на кладбище карту мага металла и взять ее в руку. На иллюстрациях этих заклинаний изображен сам Теззерет во время боя. А вот карта «Симулякр Теззерета» – оживший голем, который становится сильнее, если на поле боя есть господин.

После розыгрыша чары остаются на поле боя и имеют постоянный эффект, а карты типа «Волшебство», сразу после использования отправляются на кладбище. Существа с пометкой «Артефакт» сражаются как и остальные виды созданий, но могут давать бонусы другим картам, работающим в связке с артефактами.

Для Аджани, Доблестного Защитника, есть аналогичные чары, они помогут найти мироходца в сбросе или в колоде. А если принести карту такого волшебства в жертву, она заблокирует урон от одного выбранного существа. «Эльфийская соратница» Аджани усиливается каждый бой, где она сражалась бок о бок с леонинским героем. Аналогичным образом можно единожды усилить всех своих существ волшебством «Вдохновляющий рев», на иллюстрации к этой карте Аджани воодушевляет товарищей мощным рыком.

ХОЧУ НАЧАТЬ ИГРАТЬ!

Словом, «Магия» очень разнообразна. Хотите ли вы просто сыграть вечерком пару партий с друзьями, собираетесь ли коллекционировать редкие карты, или решили попытать удачи в турнирной схватке – в этой мультивселенной есть место для каждого.

Если после прочтения нашего материала у вас возникло желание поиграть, знайте: первая партия «Магии» бесплатна! Достаточно прийти в ближайший авторизованный компанией Wizards of the Coast игровой клуб, взять бесплатную начальную колоду и попросить кого-нибудь из сотрудников сыграть с вами. Колоды для новичков очень просты: в них всего 30 карт, а возможных комбинаций и механик гораздо меньше, чем в других наборах. Зато вы получите хорошее представление об игре.

Если вам понравится, то следующий шаг прост: купить одну из готовых колод. Они уже соответствуют полноценному формату, сбалансированы и хорошо играют друг против друга. С ними можно даже попробовать поучаствовать в состязаниях для новичков. ■

ЧИТАТЬ ПОЛЕЗНО

Сюжет в MTG ветвист и динамичен. Каждый год выходит по два новых сета, где действие переносится в новый либо в уже хорошо знакомый сеттинг. Несколько раз игра возвращалась в миры Зендикар, Равника и Иннистрад, а мир живого металла Мирродин преобразовался в осквернённую Новую Фирексию.

На измерение с металлизированными формами флоры и фауны напали отвратительные фирексийцы, чей родной мир был уничтожен. Они принесли с собой сильную заразу – фирексийское масло, до неузнаваемости преображавшее столкнувшихся с ним существ. В 2016-м игрокам на турнирах давался выбор, за какую из сторон играть – за сопротивляющихся аборигенов или за атакующих фирексийцев. В итоге Мирродин пал и стал новым домом для захватчиков.

А действие последнего обновления, под названием «Эфирный бунт», разворачивается в мире Каладеш, где сочетаются восточная эстетика и стимпанк, только вместо привычного пара – некий эфир.

ПОД ЗНАКОМ МАМОНТА

КАК «ЭКСПЕДИЦИЯ В УН'ГОРО» ИЗМЕНИЛА HEARTHSTONE

ДМИТРИЙ ЗЛОТНИЦКИЙ

Мы отмечаем Новый год первого января, в Китае его празднуют в первое новолуние после 21 января, иранские и тюркские народы встречают его 21 марта... А в коллекционной карточной игре **Hearthstone** Новый год наступил в начале апреля, с выходом дополнения **«Экспедиция в Ун'Горо»**. На смену году Кракена пришел год Мамонта, и игра немало изменилась. Пора оценить, насколько масштабным оказалось влияние.

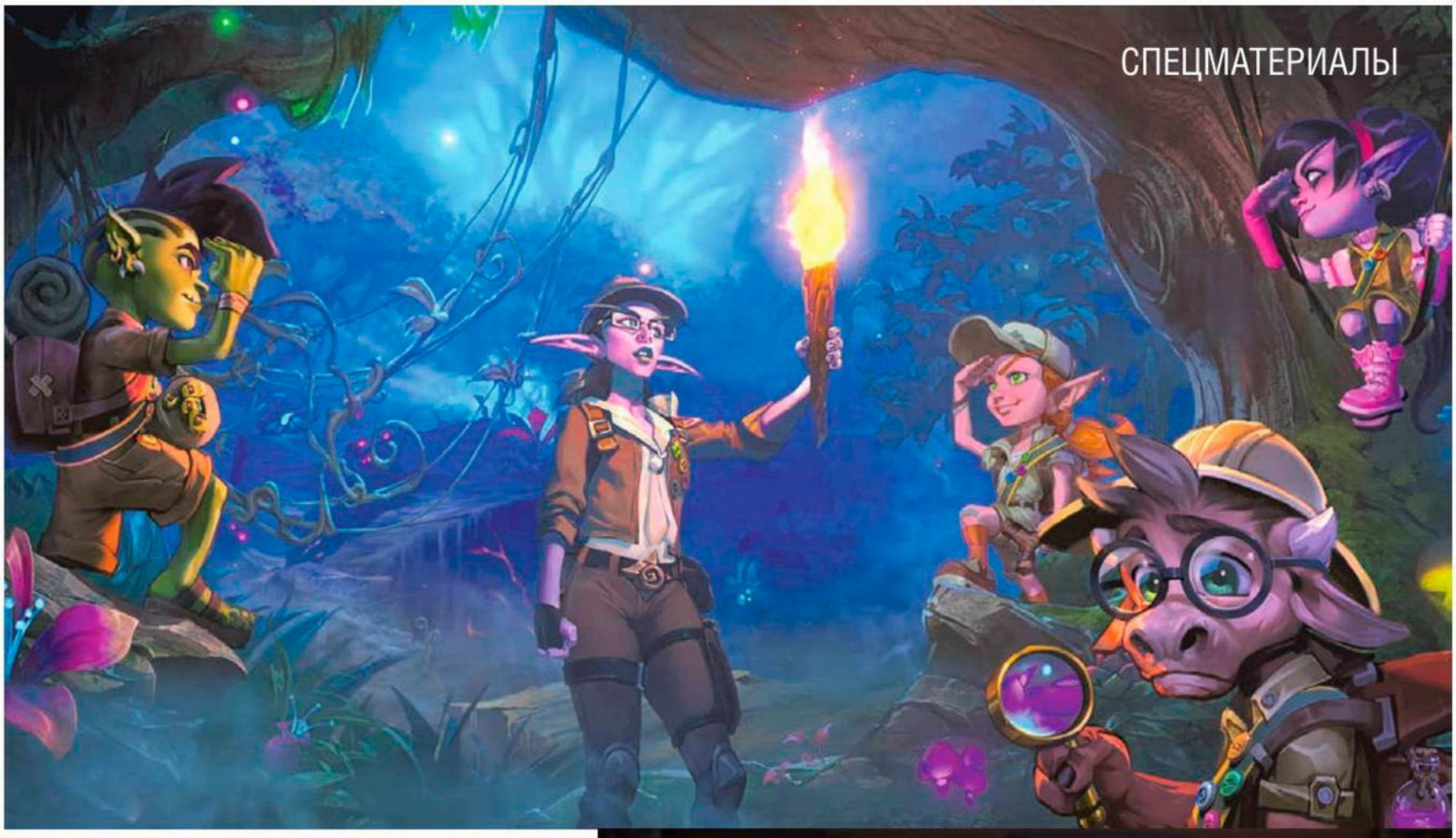
УШЕДШИЕ ЛЕГЕНДЫ

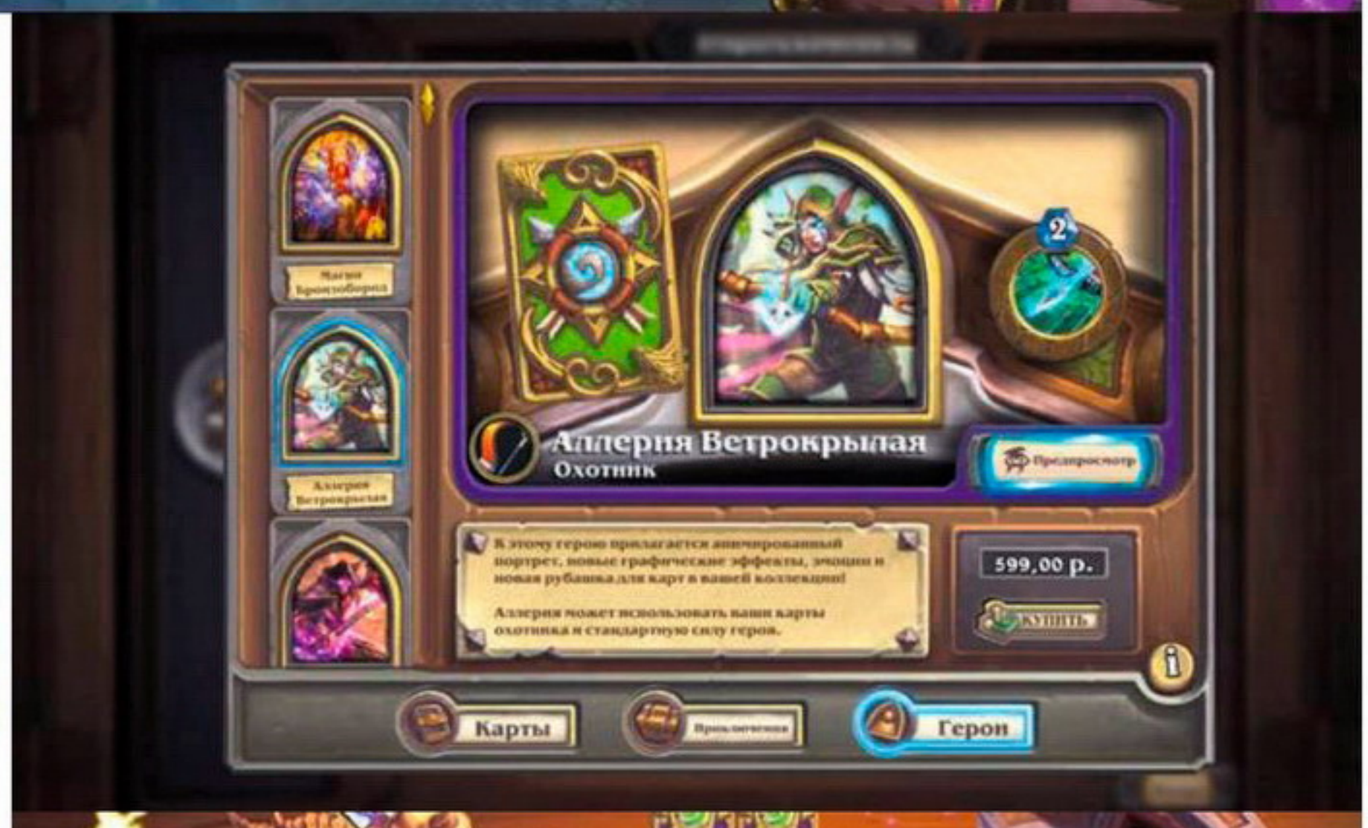
В начале 2016 года компания **Blizzard** объявила, что разделяет рейтинговую игру на два режима – вольный и стандартный. В первом из них доступны все карты, выпущенные для Hearthstone. Во втором же игроки могут использовать карты из базового и классического наборов, а также дополнений за последние два года.

Тем самым разработчики постарались, во-первых, сделать игру более изменчивой: за счет регулярной ротации мы уже не можем постоянно использовать одни и те же колоды, лишь слегка модифицируя их после выхода очередного дополнения, как это было на заре Hearthstone. Во-вторых, за счет ограничения карт, доступных в стандартном режиме, Blizzard стало проще его балансировать и подгонять для турниров.

Год назад, когда состоялось разделение режимов, из стандартного ушли карты двух дополнений – «Проклятие Наксрамаса» и «Гоблины и гномы». Нынешней весной, с началом года Мамонта, за ними последовали «Черная гора», «Большой турнир» и «Лига исследователей». Вместе с ними стандартный режим покинули сразу несколько популярных архетипов колод.

Наверное, самой заметной потерей стал уход «Рено-колод». Легендарная карта «Рено Джексон»

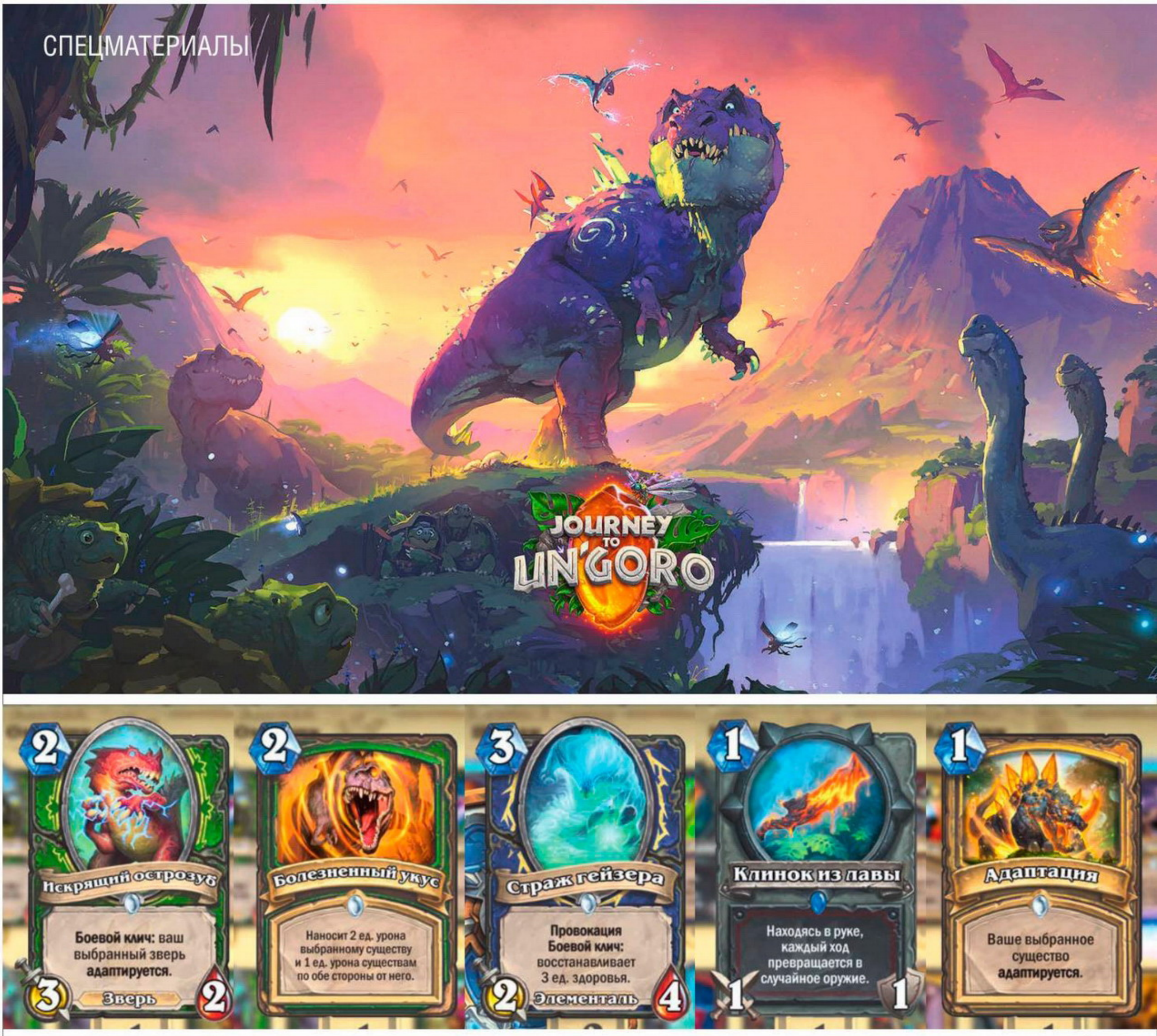




полностью восстанавливает здоровье вашему герою, но при одном условии: если в вашей колоде нет повторяющихся карт. С появлением Рено в Hearthstone родился совершенно новый вид колод, где все карты в одном экземпляре. Из-за этого слегка страдала стабильность, зато «Рено-колоды» могли ход самого неудачного матча обратить в свою пользу. Теперь их можно встретить только в вольном формате.

Вместе с «Черной горой» из стандартного режима ушли многие сильные драконы и карты, имевшие с ними значимую синергию. Как следствие, некогда могучий Воин на драконах попрощался со «стандартом», а Жрец на драконах существенно изменился и, пожалуй, ослаб. Простились мы и с контрольным паладином на мурлоках, возрождавшим своих погибших мурлоков с помощью заклинания «Мурглвратности судьбы», что позволяло убить соперника за один-два хода.

Всего же стандартный режим недосчитался двух с лишним сотен карт, среди которых было немало сильных и популярных. Мариэль Чистосердечная, Тотемный голем, Поджигатель, «Скорострельность», Мрачный завсегдатай, Император Таурисан, Бран Бронзобород, Хранитель Ульдамана, Туннельный Трогг и Расхититель гробниц – вот далеко не полный перечень карт, без



которых еще недавно сложно было представить себе стандартный режим. Но больше мы их там не встретим.

...Как и Сильвану Ветрокрылую, Рагнароса, Лазурного дракона и заклинания «Ледяное копье», «Переполняющая мощь» и «Замаскировать». Все они из классического набора, но разработчики посчитали, что они слишком сильны и часто используются, то есть мешают той самой изменчивости игр. Поэтому все шесть карт тоже доступны лишь в вольном режиме.

ЗАДАЧА СО ЗВЕЗДОЧКОЙ

Конечно, студия Blizzard не только изъяла из «стандарта» множество старых карт, но и добавила в игру немало новых. Одна только «Экспедиция в Ун'Горо» принесла в Hearthstone сто тридцать пять карт, а в течение года должны выйти еще два столь же крупных дополнения.

Пожалуй, главным нововведением «Экспедиции в Ун'Горо» стало появление легендарных заклинаний, именуемых задачами. Каждый класс получил по одному такому заклинанию. Все они стоят по единице маны и за выполнение приносят нешуточную награду. Например, воин с задачей, разыграв семь существ с провокацией, получит за это легендарный молот Рагнароса – Сульфурас, а вместе с ним и новую способность, унаследованную от самого повелителя огня: восемь единиц урона по случайному персонажу противника. И всего за две единицы маны!

Задачи дали рождение нескольким новым архетипам колод: кроме вышеупомянутого Воина на провокациях, крайне сильна квест-разбойница и очень недурно показывает себя квест-маг. А вот задачи остальных шести классов уже не столь соблазнительны. Допустим, задачу паладина достаточно сложно выполнить, а награда в виде пусть и могучего, но единственного существа сомнительна. Видевшийся великолепным квест на чернокнижника, работающий на сбрасывании карт, на поверку оказался слишком медленным: сейчас играет только агрессивный архетип этого класса, и он эффективнее без задачи.

Свежие архетипы принесло в игру и добавление в Hearthstone невиданного прежде типа существ – элементалей. К ним причислили не только карты из самой «Экспедиции в Ун'Горо», но и немало старых – например, «Ал'акира» и «Барон Геддон». Многие из их новоявленных собратьев получают те или иные эффекты, если на предыдущем ходу был сыгран другой элементаль, и на этой синергии выстроена весьма сильная новая колода шамана.

РАВНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ?

После выхода «Экспедиции в Ун'Горо» в стандартном режиме Hearthstone сложилась почти уникальная ситуация. Впервые за очень долгое время конкурентоспособными кажутся все девять классов – у каждого есть минимум по одному, а зачастую и сразу несколько архетипов, позволяющих успешно бороться в рейтинговых играх.

Конечно, есть ряд явных фаворитов, и главный раздражитель меты последнего полугодия, пират-воин, продолжает исправно бить в лицо. Но все же игра сейчас на редкость разнообразна, нет ни одного класса – явного аутсайдера, как то было еще недавно, когда охотники встречались столь же часто, как мурлоки в крепости Штормграда.

В то же время Hearthstone стал как никогда требовательным к кошельку игроков. Конечно, для успешной игры всегда нужна солидная коллекция карт, добыть которую можно, вкладывая либо свои кровные, либо прорву сил и времени.

Но если прежде дополнения традиционно приносили по одной легендарной карте на класс, то теперь таковых сразу пара: существо и та самая задача. Учитывая, что легендарная карта, как недавно было подтверждено благодаря китайским законам, выпадает в среднем раз на двадцать бустеров, для сбора большого количества боеспособных колод после релиза «Экспедиции в Ун'Горо» нужно исключительно много инвестиций. Времени или денег – тут уж каждый решает сам.

■■■

В апреле Hearthstone перешагнул отметку в семьдесят миллионов зарегистрированных пользователей. Выход «Экспедиции в Ун'Горо» стал важной вехой развития игры. Дополнение существенно изменило игру, привнесло в нее свежесть и новые идеи, а также дало нам изрядный простор для экспериментов с колодами и архетипами. ■

НЕПРИМИРИМЫЕ СОПЕРНИКИ

HEARTHSTONE VS GWENT

АНТОН БЕЛЫЙ

Недавно **Hearthstone**, самая популярная в мире игра про метание виртуальных карт, отпраздновала установление рекорда в семьдесят миллионов пользователей. Тогда же было объявлено о начале года Мамонта, который вольет в Hearthstone новую жизнь, приправленную множеством полезных нововведений.

Одновременно в стане карточной забавы **Gwent: The Witcher Card Game** произошли не менее важные события: ее авторы подключили к веселью консольных игроков, начали открытое бета-тестирование и провели мировой турнир с солидными призовыми.

ПРИЗ В СТУДИЮ!

Главный приз этого турнира выиграл известный немецкий киберспортсмен Эдриан «Lifecoach» Кой – человек, объединивший Gwent и Hearthstone. В прошлом Lifecoach профессионально играл в покер и сколотил состояние, чтобы затем переключиться на видеоигры. Точнее, на Hearthstone. Но в феврале 2017-го Эдриан публично заявил, что разочарован курсом развития ККИ от **Blizzard**, поэтому уходит в Gwent.

Эдриан Кой не единственный пример подобного перехода. Так, в «Гвинт» начали профессионально играть Trump и Noxious, стримеры Hearthstone с мировыми именами, а компанию им составил Питер «PPD» Дагер, один из самых титулованных экспертов по **Dota 2** за всю историю дисциплины.

Сейчас многим уже стало понятно, что **CD Projekt RED** создала серьезного конкурента для коллекционной карточной игры от Blizzard. И если в прошлом году на E3 2016 мало кто верил в громадный потенциал проекта, то к середине 2017 года Gwent стал силой, с которой приходится считаться.

Соперничество между двумя играми постепенно накаляется – во многом благодаря агрессивной политике CD Projekt, не стесняющейся подначивать конкурента в социальных медиа. Для Hearthstone как мамонта-монополиста эти укусы проходят бесследно, но вот игроки следят и запоминают. Впрочем, юношеская дерзость поляков – не единственное, чем они привлекают внимание картежников.

Создатели твердо понимают, что их главный козырь – трилогия игр The Witcher и книжная все-

CD PROJEKT стала первой захватывать аудиторию PS4 и Xbox One, хотя количество любителей карт там несоизмеримо ниже, чем среди приверженцев Android и iOS-гейминга

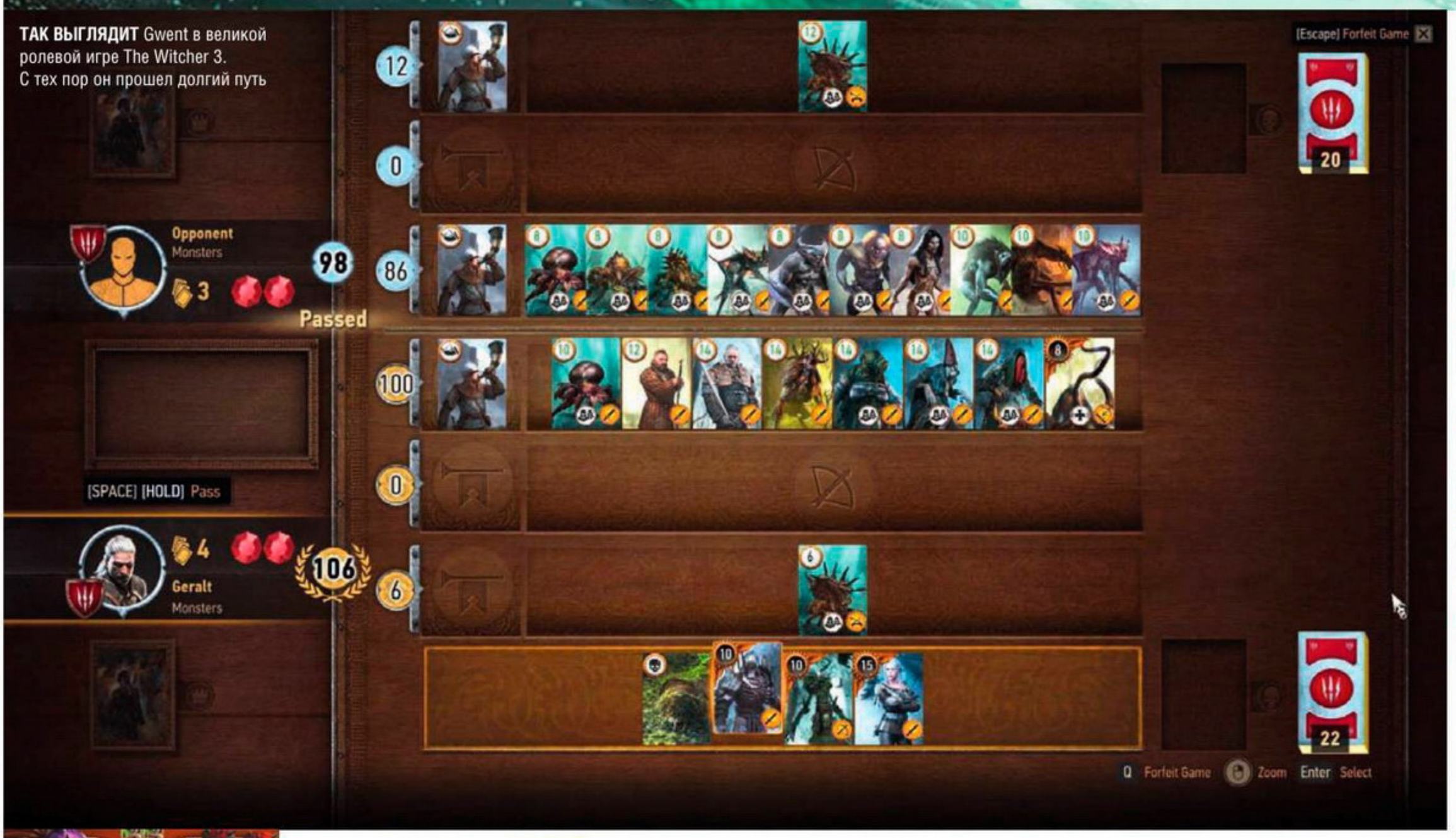
ИГРОВОЕ ПОЛЕ: шесть рядов, погодные эффекты, показатели силы карт и брони отдельных карт, не идущих в общую копилку. От нюансов кружится голова – слишком много условий и формул

ленная «Ведьмака», богатая на колоритных персонажей ничуть не меньше, чем мир Азерота. По этой причине в студии эксплуатируют, кажется, бездонный колодец, добавляя чисто книжных героев (Мильва, Кагыр) и приправляя их персонажами из апокрифических игр, вроде викинга Вабьорна, дебютировавшего в **The Witcher: Battle Arena**. Ныне эта MOBA закрыта, но разработчики нашли, что оттуда можно с пользой реквизировать.

При сравнении Hearthstone с Gwent отметим, что последняя куда более щадящим образом обращается с кредитной карточкой игрока, позволяя проще зарабатывать бочки с картами – местный аналог бустеров. Легендарные золотые карты выпадают чаще, и в целом есть ощущение, что авторы хотят угодить не только фанатам «Ведьмака», но и более широкой аудитории. Подзаголовок The Witcher Card Game – важный инструмент для привлечения внимания, но никак не единственный selling point.

СОХРАНЯЯ ЛИЦО

В обеих карточных играх автор этих строк провел десятки, а может, и сотни часов. Gwent проигрывает Hearthstone в главном – простоте, интуитивности и понятности игрового процесса. Научиться играть в Hearthstone куда легче, чем в «Гвинт», поэтому именно проект Blizzard пытаются скопировать все, кто садится делать «успешный карточный хит».



ТАК ВЫГЛЯДИТ Gwent в великой ролевой игре The Witcher 3. С тех пор он прошел долгий путь

HS ВЫГЛЯДИТ ПРИЯТНО и уютно: модные рубашки, эффектный дизайн карт, анимированные события. Завершают картину интерактивные объекты, реагирующие на нажатия

В ЭТОМ ГОДУ для Hearthstone вышло дополнение «Экспедиция в Ун'Горо», добавившее сто тридцать пять новых карт. До конца года появятся еще два больших набора

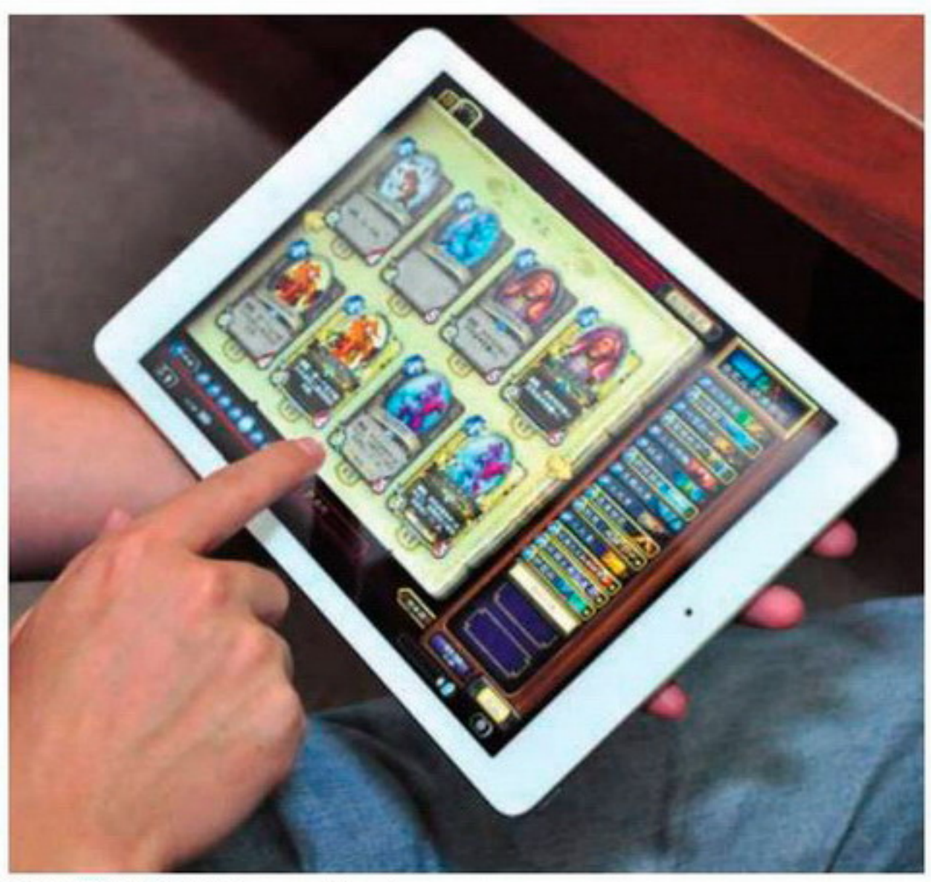
В CD Projekt перестарались с количеством продвинутых игровых механик: у каждого игрока есть целых три ряда для выставления карт, выиграть нужно в двух раундах из трех, в неожиданный момент грохочут неприятные заклинания погоды, а карты могут менять ряд вместе со своими свойствами и значениями. Всего и не упомнишь! Словно в противовес этому, HS предлагает по одному ряду для каждого игрока и так называемые «лица», олицетворяющие игроков.

Проекту поляков не хватает дружелюбия в отношении новичков, и именно в этом направлении они сейчас двигаются. К примеру, после старта открытой беты появился ответ на главный вопрос любого фаната Hearthstone: «Где тут лицо, которое нужно разбить?» – все лидеры фракций стали персонализированными картами, выскакивающими на игровой стол после применения способности. Но этого явно недостаточно, чтобы создать интерактивный портрет, с которым игрок стал бы себя отождествлять. И в этом смысле «Гвинт», естественно, проигрывает мастодонту жанра.

Среди важных достоинств Gwent – ограничение по количеству особо полезных карт. С собой в бой разрешают взять только шесть серебряных и четыре золотых карты, в то время как Hearthstone разрешает хоть всю колоду построить на легендарных картах, тем самым ставя «донатеров» в выигрышное положение. Сборка конкурентоспособной колоды в HS обойдется дороже (с позиции вложенного времени или денег – зависит от вашего подхода в игре), а значит, тяжелее для тех, кто не готов тратиться на игру.

В отличие от творцов Gwent, авторы Hearthstone подумали об аудитории мобильных игроков, и увидеть, как в хит от Blizzard играют на планшете или смартфоне где-нибудь в автобусе, совсем не чудо

РЕДАКТОР КОЛОДЫ, в котором разрешают собрать персонализированную деку. Ограничения в тридцать карт из HS нет: можешь взять от двадцати пяти до сорока любых картонок. Вот только золотых карт не больше четырех и серебра не больше шести



МОБИЛЬНЫМИ ККИ правит Hearthstone, сохраняя гегемонию и на планшетах, и на смартфонах. А все потому, что игра действительно хороша!

ЕСЛИ GWENT – суровое и мрачное средневековое фэнтези, то Hearthstone – диснеевский мультфильм, где даже ужасные исчадия ада смотрятся чуть милее, чем следует

чудесное. В то же время в Gwent можно сыграть на Xbox One и PS4, а Hearthstone на этих платформах, как и на рынке консольных карточных игр, нет. И не похоже, чтобы Blizzard спешила расширить список поддерживаемых платформ.

ВОЙНА ЕЩЕ ТОЛЬКО ВПЕРЕДИ

Борьба между Blizzard и CD Projekt RED за кошельки и симпатии игроков несомненно продолжится – конкуренция реальна. Какие перспективы у «Гвинта» после релиза? Планируется развивать игру в двух направлениях: добавлять контент для однопользовательских сюжетных кампаний и усиливать киберспортивную основу.

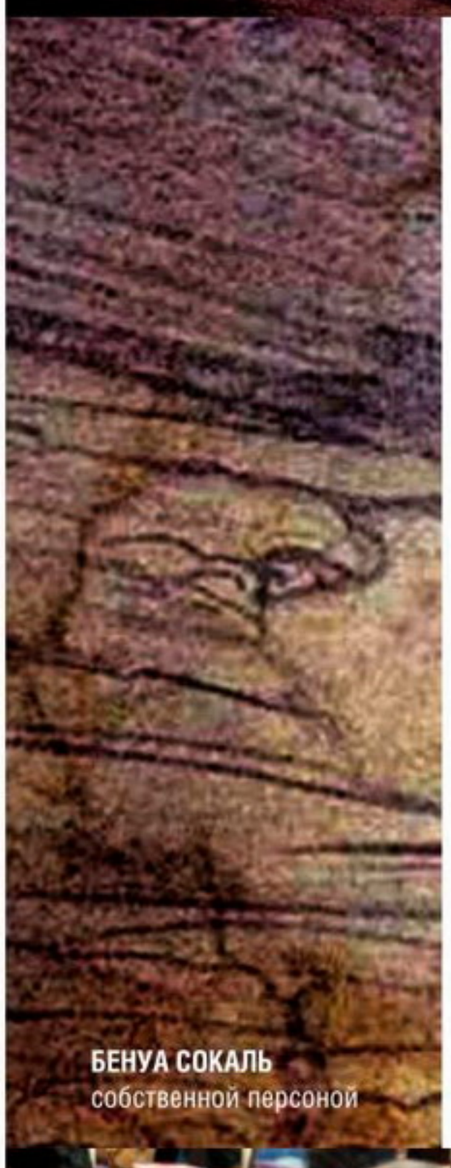
В сущности: больше турниров и лиг, хорошие призовые фонды, оперативная работа с балансом в зависимости от состояния меты. Простые игроки получат новую порцию приключений Геральта, Цири и всех-всех в формате небольших кампаний. Похоже, контент найдут для каждого, кто не боится взять карты в руки.

Уже сейчас, пока Gwent остается в стадии публичной беты, видно, что поляки могут преуспеть там, где не удалось прорваться с боем авторам **The Elder Scrolls: Legends**, **Chronicle: RuneScape Legends** или **Eternal**. Ключевое слово тут – «могут». Ведь если мамонт все-таки устанет от слишком назойливого соперника, то может и забодать. Тем более когда на дворе год Мамонта. Но есть ощущение, что курс, по которому CD Projekt RED развивает Gwent, приведет игру к успеху. Все-таки над проектом трудятся люди, создавшие трилогию о Геральте. ■

БЕЛЬГИЙСКИЙ СИБИРЯК

ПУТЬ БЕНУА СОКАЛЯ ОТ КОМИКСОВ К ВИДЕОИГРАМ

МИХАИЛ СУББОТИН



БЕНУА СОКАЛЬ
собственной персоной

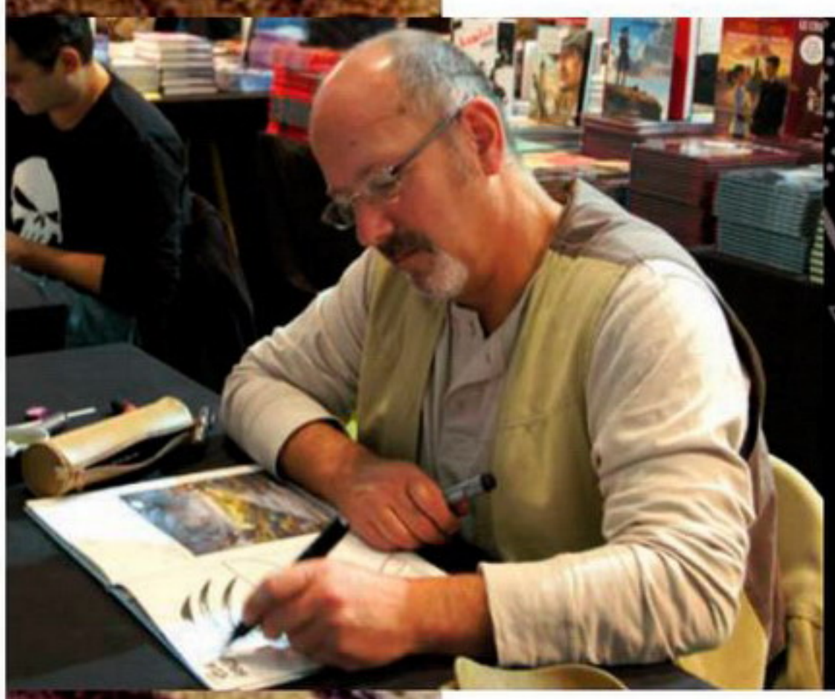
Выход третьей **«Сибири»** вновь пробудил интерес широких масс к творчеству Бенуа Сокаля – бельгийского художника, автора комиксов и геймдизайнера с неповторимым стилем. Человека, что так и остался в памяти большинства игроков автором одной серии – **Syberia**. Но не будем уподобляться большинству. Давайте же проследим творческий путь маэстро, вспомним основные вехи, познакомимся с этапами развития его таланта.

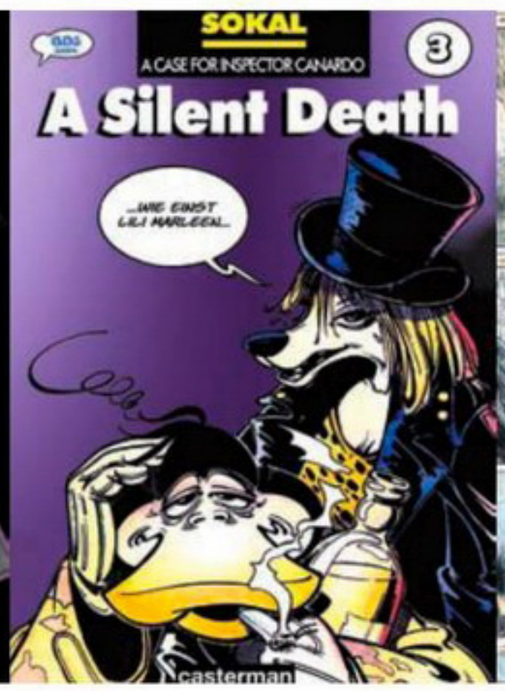
НАЧАЛО ПУТИ

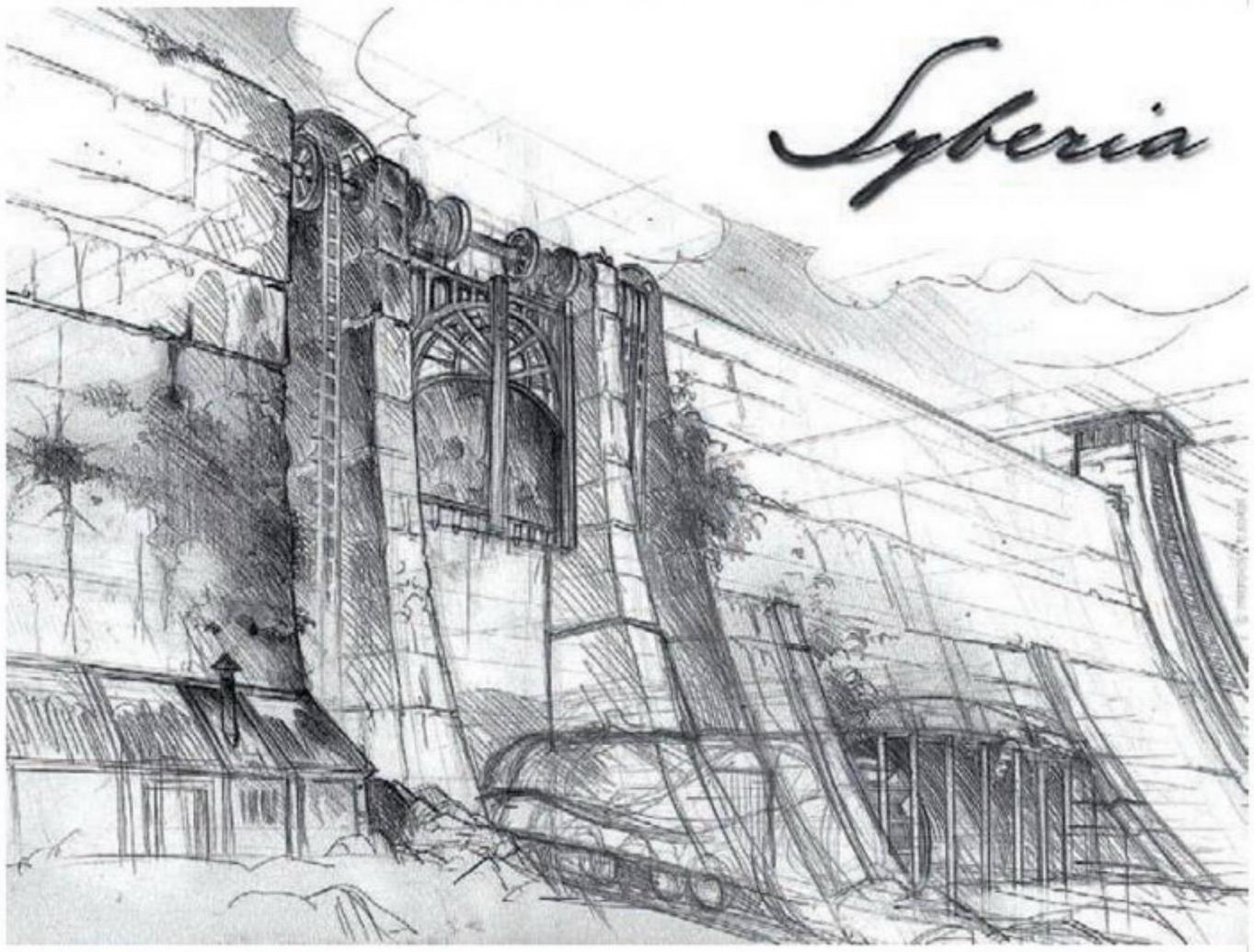
Свой творческий путь Бенуа Сокаль начал в Высшей школе искусств Святого Луки. Колоссальное влияние на молодого художника оказал Клод Ренар, руководитель студии Atelier R брюссельского института, прекрасный педагог и иллюстратор. Первые работы Сокаля увидели свет в журнале **Le 9ème rêve**. Ренар создал его для публикации работ своих студентов.

Сокурсник Сокаля Франсуа Шутен вспоминал:

«Он [Клод Ренар] заставлял нас работать во всех техниках сразу: лавис (размытие), акрил, простой карандаш, граттаж по картону. Мы экспериментировали с разными поверхностями и цветовыми гаммами... И прежде всего он вселил в нас страстное желание работать! Он открыл двери, расширил горизонты. На самом деле он развивался вместе с нами. Он не поучал, а подталкивал нас к работе в мастерской. То есть это прежде всего было здорово! Наша группа была волшебной. Он создал синергию и группу единомышленников. Я превратил свою спальню в мастерскую, где вместе с Сокалем, Сволвсом (Yves Swolfs) и Серафиной (Séraphine Claeys) мы могли работать ночи напролет...»







Такой опыт подарил Сокалю множество сюжетов для будущих проектов. Настоящая популярность пришла к художнику в 1978 году, когда он придумал сатирического персонажа – инспектора Канардо. Селезень-детектив стал главным героем одноименной серии комиксов.

Позже, в соавторстве с Аленом Попюлером, маэстро выпускает **Sanguine** – графический роман об ужасах Тридцатилетней войны. Карикатурные нотки в образах персонажей, обычные для прежних работ художника, здесь только акцентировали внимание на характерах и эмоциях героев.

Сюжет, придуманный Попюлером, вышел пресным, без ярких моментов и неожиданных событий. А вот визуальная часть, за которую отвечал Сокаль, удалась на славу. Он скомбинировал техники и удачно подчеркнул цветом характер происходящего. Атмосфера точно передавала безумие войны.

Можно сказать, что во время работы над Sanguine произошло окончательное становление Бенуа Сокаля как художника.

НОВАЯ ЖИЗНЬ ДЛЯ НАРИСОВАННЫХ МИРОВ

Сокаль стал одним из первых авторов, работавших с изображением на компьютере. Вскоре это привело к серьезным изменениям в его жизни. В середине 1990-х издательство **Casterman** сильно забеспокоилось из-за развития цифровых носителей информации. По мнению руководства компании, технологии могли уничтожить рынок печатной продукции.

Поначалу речи об играх не шло. Бенуа Сокаль был одним из главных авторов издания, и ему предложили подумать над новыми способами воплощения идей – такими, чтобы их можно было реализовать на цифровых носителях.

И он увлекся трехмерной графикой, надеясь с ее помощью вдохнуть новую жизнь в свои нарисованные миры. Вскоре ему в голову пришла идея адаптировать для видеоигры комикс **L'Amerzone** из серии об инспекторе Канардо. В Casterman одобрили идею и связались со студией **Microïds**, чтобы та помогла с разработкой.

В интервью Сокаль так вспоминал начало работы над игрой:

«Я подошел к работе над Amerzone с большим энтузиазмом, но очень слабым знанием всего, что касается видеоигр. Я был полон амбиций, когда начал создавать 3D-изображения в новом стиле, обычно встречающемся в играх. Я сказал Casterman: «Это займет около года и будет стоить несколько сот тысяч франков». В итоге я работал три года, а игра обошлась в пять миллионов».

В игру перенесли мир графического романа и несколько важных персонажей. Но **Amerzone: The Explorer's Legacy** сильно отличалась от первоисточника. Комикс был сатирическим, хотя смешного в нем было немного. Можно даже сказать, что в комиксе царила атмосфера отчаяния. Большое внимание здесь уделялось человеческим порокам. Мир наполняли персонажами, добавлявшими повествованию экспрессии. Служители закона брали взятки. В городе процветала проституция. А инспектор-утка явно злоупотреблял спиртным...

Игра всего этого лишилась. Подобно прочим Myst-образным проектам, Amerzone погружала игрока в необъяснимо пугающую и одновременно притягательную дрему. В атмосферу умиротворения и одновременно тревоги. Бенуа Сокаль убрал все эмоции, всю экспрессию. Убрал всех шаржевых персонажей. Оставил только причудливый мир на грани реальности и фантазии.

Основой для сюжета послужила история талантливого ученого-мечтателя, открывшего мифические земли с причудливой фауной. Совершенно случайно он принес туда цивилизацию, чем обрек местных жителей на вымирание. А после возвращения домой был высмеян научным сообществом за свое «мифическое» лжеоткрытие. С тех давних пор старик мечтает исправить ошибки молодости и вернуть все на свои места.

Игроку предстояло отправиться в путешествие на гидроплане и отыскать загадочную Амерзонию. Там, вблизи самого большого вулкана, если верить легендам, жили белые птицы с непропорционально большими крыльями. У них не было лап, поэтому им приходилось всю жизнь парить над миром. Эти причудливые существа были неразрывно связаны с племенем туземцев, обитавшим неподалеку от вулкана. Только их обряды помогали белым птицам размножаться...

Эта история ничего вам не напоминает?

НАБРОСКИ
Бенуа Сокаля как отдельный вид искусства

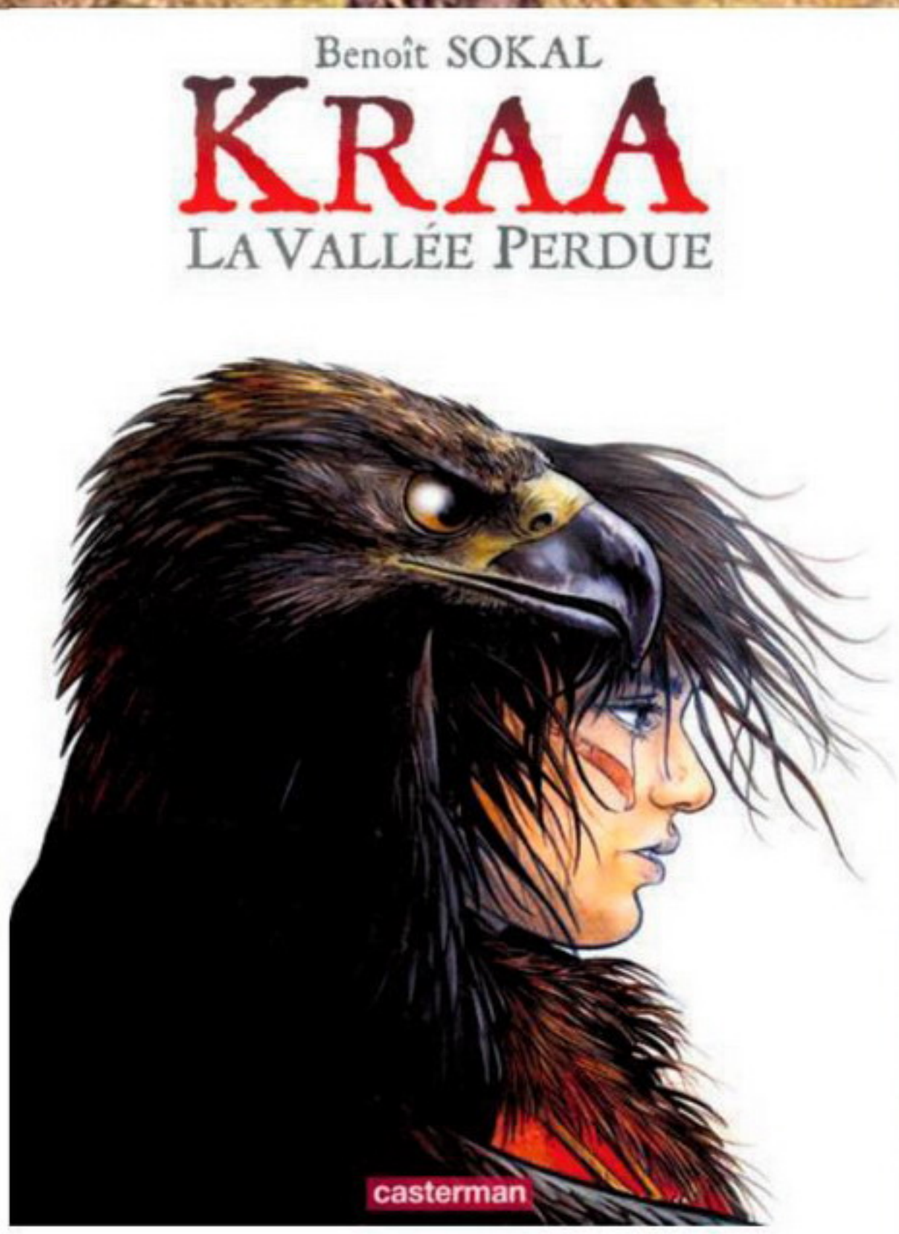
СТРАНИЦА комикса Sinking Island

Ту же сюжетную канву разработчики используют для игры, что выйдет в 2002 году. Только вместо гидроплана там будет механический поезд, вместо Амерзонии – мифический остров Сибирия, вместо вымирающего племени ововолахо – племя юколов, а вместо белых птиц – дожившие до наших дней мамонты.

Syberia по сей день остается единственной игрой Сокаля, никак не связанной с комиксами. Она получилась слишком длинной, пришлось даже разделить сюжет на две части. Переняв все идеи от предыдущей игры художника, «Сибирь» стала конечной точкой эволюции фантастических сокалевских миров. Миров, вышедших из авангарда 1970-х, прошедших через гротескную форму карикатуры, а затем обернувшихся знакомой, но причудливой реальностью.

У этой реальности не было ничего общего с мифами или миром волшебной сказки. Вселенная Сокаля напоминала детские фантазии обо всем непознанном, будь то заброшенный особняк, старинный городок в глубинке или далекие неисследованные земли. Это были фантазии, в которых незнание местной флоры и фауны с лихвой компенсируется воображением.

Еще его мир напоминал средневековые сказания о дальних странах, где вполне можно было встретить



людей с птичьими или песьими головами. Такие истории куда интереснее слушать, а проверять все равно никто не станет. И чем сильнее его персонажи, журналист из Amerzone и Кейт Уокер из Syberia, удалялись прочь от привычных мест, тем меньше реального оставалось вокруг них.

В одном из интервью Сокаль так объяснял мир игры **Syberia 2**:

«Касательно Syberia 2 довольно сложно говорить о вдохновении. Уровень моих знаний об архитектуре ниже, чем в первой части. В основном мои знания об этом поверхностны, некоторые идеи пришли из книг. Но главным образом из собственного воображения, из того, что я думаю о Северной Азии и Северной России».

Amerzone был почти лишен главного героя. Журналиста, от чьего лица велось повествование, нельзя было ни увидеть, ни услышать. У него не было ни биографии, ни характера. Ему сложно было сопереживать.

Syberia же была другой. Подарив сюжету полноценного персонажа с историей и житейской позицией, Бенуа Сокаль вернул эмоции, которыми пожертвовал, перенося мир Амерзонии из комикса в игру.

СОБСТВЕННАЯ СТУДИЯ И ПОСЛЕДНИЙ КОМИКС СОКАЛЯ

После окончания работы над Syberia 2 Сокаль прекратил сотрудничать с Microïds и создал собственную игровую студию **White Birds Productions**. Там он продолжил переносить в игры рисованные миры издательства Casterman.

За короткий срок студия выпустила три крупных проекта: **Paradise** (2006), **Sinking Island** (2007) и **Nikopol: Secrets of the Immortals** (2008). Правда, только два из них имели отношение к художнику: Nikopol был игровой адаптацией цикла комиксов **Nikopol Trilogy** Билала Энки.

Ни одна из этих игр не получила известности, сравнимой со славой серии Syberia. Причин несколько. К тому моменту жанр классического квеста подвида point & click уже пришел в упадок. Sinking Island, адаптация одноименного графического романа об инспекторе Канардо, был классическим англий-

БЕЛЬГИЕЦ
очень хорошо владеет
как карандашом,
так и акварелью

ским детективом. Игра не могла похвастать изобилием локаций (все события происходили в башне на маленьком острове) и интересными диалогами. Проект не вовлекал игрока в водоворот событий и не мог толком заинтриговать.

Проект Paradise вышел куда качественней. Он не был похож ни на что виденное прежде. Бенуа Сокаль приложил все усилия, чтобы игра отличалась от Amerzone и Syberia. И если Кейт Уокер, дитя до безумия прагматичного и скучного общества, познавала мир фантазии, то героиня Paradise забыла свое прошлое и постепенно открывала связь с удивительной Африкой внутри себя. Вспоминала то, что таилось в ней с самого детства.

Но и здесь без проблем не обошлось: параллельно с игрой выходил комикс, первые две части которого были выпущены перед релизом, а следующие две – после. Графический роман Paradise почти дословно повторял сюжет игры. Такой ход обернулся провалом: когда вышла игра, все уже знали первую половину ее сюжета. А к выходу двух заключительных комиксов геймеры уже знали их содержание.

В общем, дела студии шли не очень хорошо, но в 2008 году Сокаль еще храбрился. Отвечая на вопрос, доволен ли он проектом Paradise в художественном и коммерческом плане, он сказал:

«С художественной точки зрения доволен. С коммерческой – разочарован. Paradise, вероятно, был переходным этапом в моей работе. Если б я прислушивался только к сообществу или только к продавцам видеоигр, я делал бы бесконечную серию Syberia. Но это напоминает мне роман и фильм «Мизери», где автор вынужден переписывать историю так, как того хочет фанатка.

Реальность такова, что жанр adventure – это жестокий рынок, замкнутый круг, где низкие продажи дают вам меньше средств на производство. В то же время вы должны думать о решениях, что позволят вам рассказать историю так, как вы хотите, но с меньшим бюджетом. Так был создан Sinking Island: сильная сюжетная линия, много персонажей, но меньше локаций и больше загадок. В итоге результат, кажется, понравился. Продажи в Европе очень хорошие».

Но одного оптимизма мало. Выпустив еще несколько мобильных игр, студия White Birds Productions закрылась. Но игры – это еще не всё. Художник не оставил создание комиксов. Из-под пера Сокаля вышел графический роман в трех частях – **Kraa**. В нем речь идет об индейском юноше по имени Юма, а события происходят в вымышленной стране где-то между Аляской и Сибирью начала XX века. Жизнь молодого человека связана с огромным орлом. Это и помогает ему до последнего сопротивляться уничтожению культуры предков.

■■■

Сейчас будущее Сокаля во многом зависит от финансового успеха **Siberia 3**. Будет прибыль – будет и доверие к талантам Бенуа со стороны индустрии видеоигр. Ну а если нет… Всегда можно продолжить рисовать комиксы. ■

ИГРОВОЙ АВТОМАТ «ЛОЦМАН»:
доведи свой корабль до порта, избегая препятствий

МУЗЕЙ СОВЕТСКИХ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

ВО ЧТО ИГРАЛИ НАШИ ОТЦЫ И ДЕДЫ

НИКИТА ВАСИЛЬЕВ

Когда фотореалистичная графика уже не лезет в горло и всякие там **Battlefield 1** и **Call of Duty** хочется послать куда подальше, вы заглядываете на антресоль, чихаете от пыли, достаете Sega Mega Drive и во имя Шварценеггера начинаете спасать бедовую жену в лучшем шутере всех времен – **«Правдивой лжи»**.

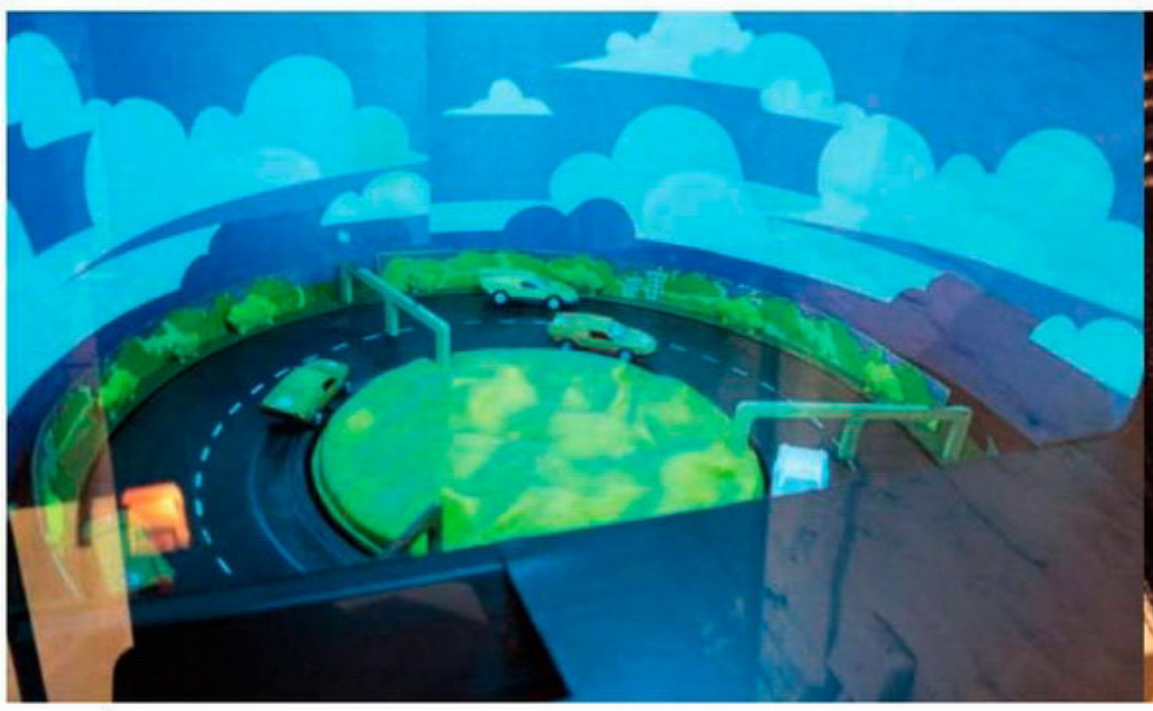
Но случается, что приставка надоедает, и даже кубик Рубика собирается в три движения по руководству, которое вы же и написали. Возникает вопрос: «Чем заняться?» Неплохо было бы, конечно, устроить дома генеральную уборку, но вот беда – вся домашняя пыль и без того уже собрана жужжащим кулером.

Что делать? Мы вот для себя нашли выход – советские игровые автоматы! Никаких тебе 4K-текстур – сплошное удовольствие, смешанное с крепкой ностальгией.

МУЗЕЙ В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ

В одном неказистом дворике, в самом центре Санкт-Петербурга, спрятался необычный музей. Экспонаты тут не просто можно трогать – это нужно делать, иначе какой вообще смысл платить за билет? Летсплеи смотреть?

ЛИЦА МУЗЕЯ собственными персонами. В главных ролях (слева направо): Марина Кутепова, Игорь Ковалевский и Виктория Котлова



ИГРОВОЙ АВТОМАТ «ВИРАЖ». Как долго вы протянете на этой бесконечной трассе?

Музей советских игровых автоматов – это такая неприметная машина времени. Заходишь в зал, выкладываешь свои кровные, чтобы разжиться дюжиной пятнадцатикопеечных монет, и проваливаешься в другую эпоху.

Вокруг царит полнейший хаос из разных звуков: вот грохочет торпеда, угодившая в авианосец в «Морском бое», ей вторит дружеская перестрелка в «Снайпере-2», а фоном служит звонкое набивание очков в «Цирке» – советском аналоге легендарного «Пинбола». Всё кричит, мигает, перебивает друг друга и так и тянет к себе!

Не проходит и часа, как ты уже с унынием считаешь в кармане последние жетоны и разрываешься между «Коньком-Горбунком» и «Снежной королевой», своего рода предками современных платформеров. А выбираешь что-то третье. «Городки», например, потому что экран как-то дружелюбно подмигнул, а ты очень кстати стоял рядом.

И если вы действительно одержимы идеей прыгнуть назад во времени, это местечко поможет вам осуществить желаемое. Ностальгия тут не заканчивается на «Магистрали» и «Викторине». Хотите кваса или грушевой газировки? В наличии! А может быть, молочный коктейль? Да пожалуйста – и даже его здесь взбивают раритетным миксером «Воронеж-2».

А еще за ностальгическим фасадом кроется творческое пространство. Музей организовывает самые разные мероприятия – от просмотров фильмов Тарантино до лекции о философии видеоигр. Последнюю, кстати, проводил не абы кто, а сотрудник Московского центра исследования видеоигр, работающего на базе МГУ.

Зависнуть в прошлом бывает очень приятно. Многие из нас играли на этих допотопных автоматах в детстве, помнят впечатления и не прочь снова опустить заветные пятнадцать копеек в монетоприемник. Для кого-то же это прошлый век, и привлечь их внимание к примитивному «Коньку-Горбунку» можно только силой. А кто-то может совсем не знать о целом пласте истории развития игр, чье время прошло очень давно.

Важно вот что: эти игры нужно уважать, знать и помнить. Необязательно в них играть, но вот по-своему любить просто необходимо, ведь они этого заслуживают. Надеемся, что вы с нами согласны.

■■■

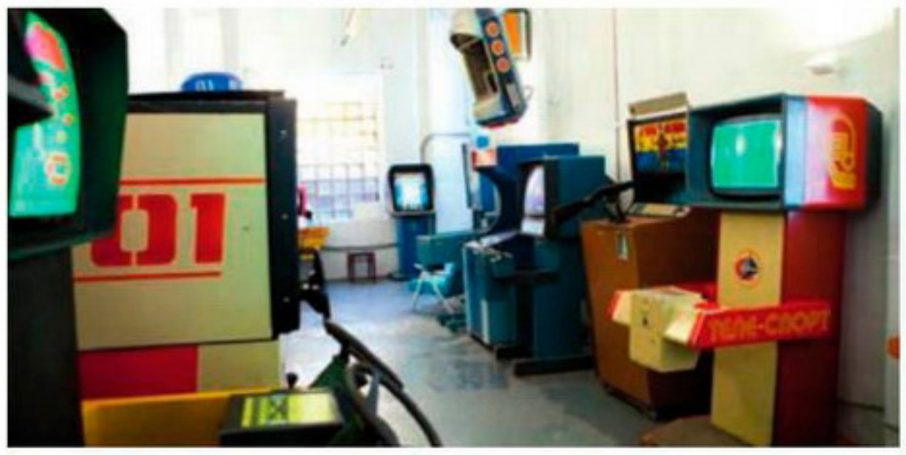
Ну вот, про сам музей рассказали, а теперь расскажем о пятерке самых любопытных (по крайней мере из тех, в какие мы играли) кооперативных игровых автоматов отечественного производства.

ОДИНОКИЙ ГОНЩИК в «Магистрали»

МАГИСТРАЛЬ

«Магистраль» была настолько хороша, что на ее движке сделали «Телеспорт». И не случайно – в свое время гоночный симулятор стал настоящим хитом. Игра дарила игрокам богатый выбор гоночных трасс и погодных условий, отполированный десятками предыдущих геймеров руль и педаль, а за все это просила всего пятнадцать копеек. И нет бы остановиться на достигнутом, но за дополнительную плату вы могли открыть доступ к мультиплееру и посоревноваться с другом!

Это был настоящий «**Need for Speed** с разделенным экраном». Вам доверяли управление красной или синей машинкой и выпускали в оживленный поток городского транспорта, где вам, ловко лавируя в трафике, надо было не просто обогнать соперника, но еще и не разбить свой автомобиль.



ТЕЛЕСПОРТ

Разработчики этого игрового автомата, очевидно, презирали конкурентов, выдумавших однобокие «Футбол» и «Баскетбол». Игрок, что тратит на игру честно выпрошенные у родителей пятнадцать копеек, заслуживает чего-то большего, нежели пружины и прыгающий мячик. Настоящему геймеру нужен выбор, нелинейность.

И «Телеспорт» может это дать. В игровом автомате, построенном на базе гоночного симулятора «Магистраль», уживаются аж четыре вида спорта: и привычные футбол с баскетболом, и теннис, и даже чудной хоккей на траве. Опускайте монету, выбирайте игру и доказывайте приятелю свое спортивное превосходство.

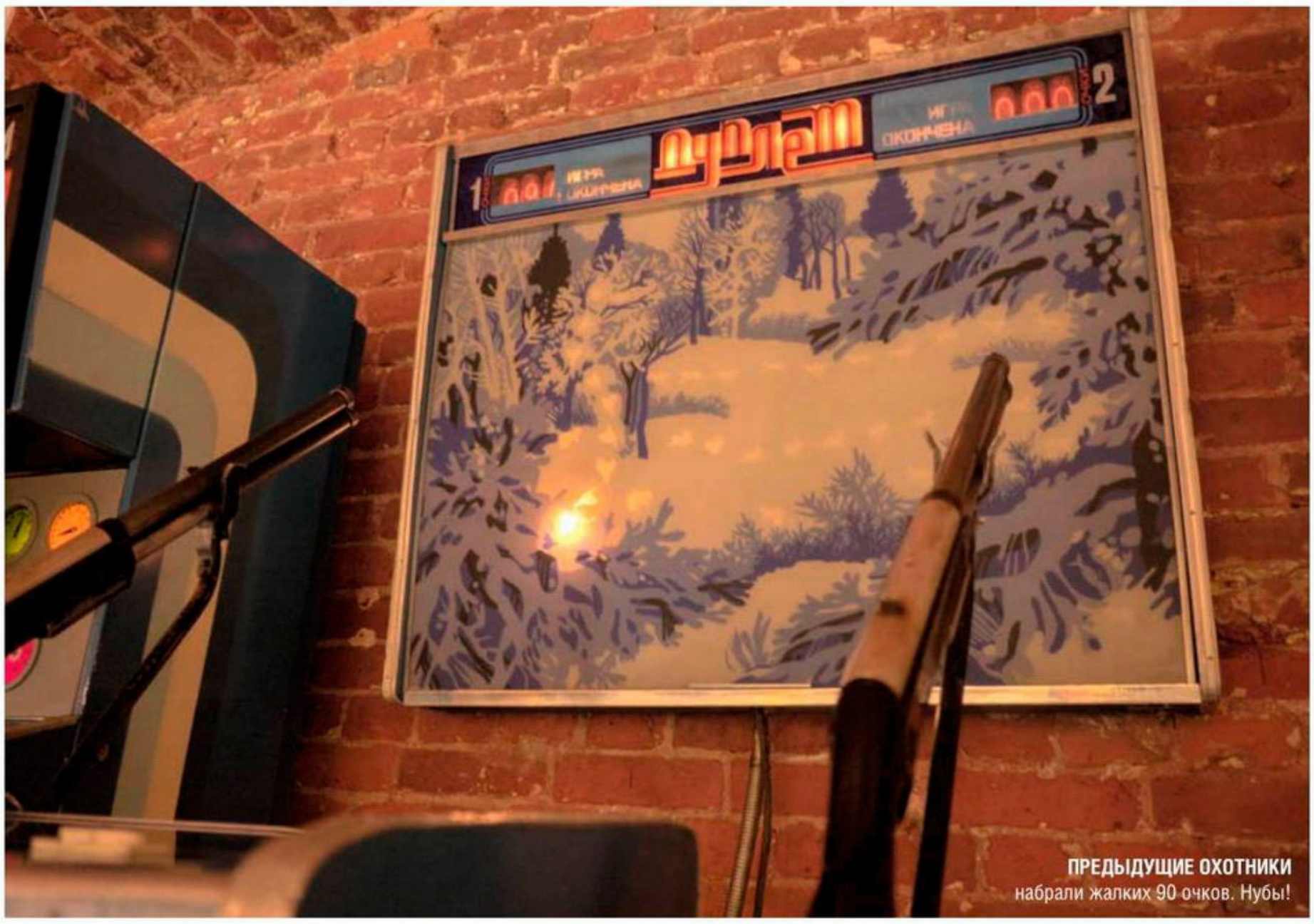
В отличие от своих морально устаревших предшественников, «Телеспорт» был создан по некстген-технологии и тривиальную механику заменял современным в прошлом телеэкраном. И пусть вам на пару с товарищем давали две жалкие минуты геймплея, а игровой мир не насчитывал восемнадцать квинтиллионов теннисных кортов, мультиплеер тут работал как надо.

ДУПЛЕТ

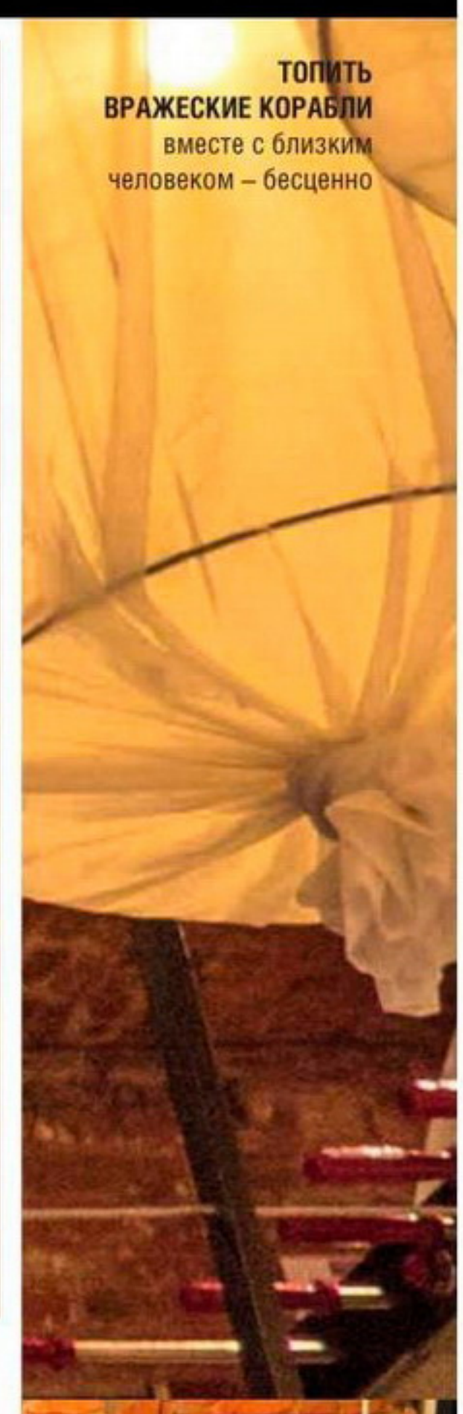
Если вы думаете, что нет тира лучше, чем Call of Duty, и симулятора охоты чувственней, чем **theHunter**, то советской игровой промышленности есть чем вас удивить.

Игровой автомат «Дуплет» – это самостоятельный «аддон» для «Зимней охоты». Вам предстоит безжалостно изничтожить из двустволки всю лесную фауну в надежде набить побольше очков. Только теперь отстрел зверушек превращается в настоящую гонку, ведь ваш друг, как и вы, хочет прикончить именно эту утку, именно этого зайца, а еще он может выстрелить в вас, но за такое неспортивное поведение непременно получит заслуженный подзатыльник.

Приклад в плечо, взгляд на мушку, пару раз вхолостую надавить на спусковой крючок, чтобы при-



ПРЕДЫДУЩИЕ ОХОТНИКИ
набрали жалких 90 очков. Нубы!



ТОПИТЬ ВРАЖЕСКИЕ КОРАБЛИ
вместе с близким человеком – бесценно

стреляться, и вперед – в лес, по сугробам. И всего за тридцать копеек!

ТОРПЕДНАЯ АТАКА

И куда же без «Морского боя», если речь зашла про игровые автоматы? У культового симулятора подводной лодки тоже есть своя версия для двоих игроков.

Мы сомневаемся в реалистичности «Торпедной атаки», ведь в военное время боевые подлодки вряд ли будут соревноваться в набивании фрагов, но такие упущения и неточности пусть остаются на совести сценариста. Что до геймплея, то он полностью идентичен тому, что был в «Морском бое».

Смотри в перископ, жми на красную кнопку, отправляй вражеские авианосцы и эсминцы на дно. Каждое попадание сопровождается мрачным затемнением и сочным взрывом, а каждая победа над другом – классическими отмазками вроде «я просто не понял, что стрелять надо на опережение». А ведь на автомате это написано! Как можно играть, не пройдя обучение?!

«Торпедная атака» – это **World of Warships** в VR, и это в 1984 году!

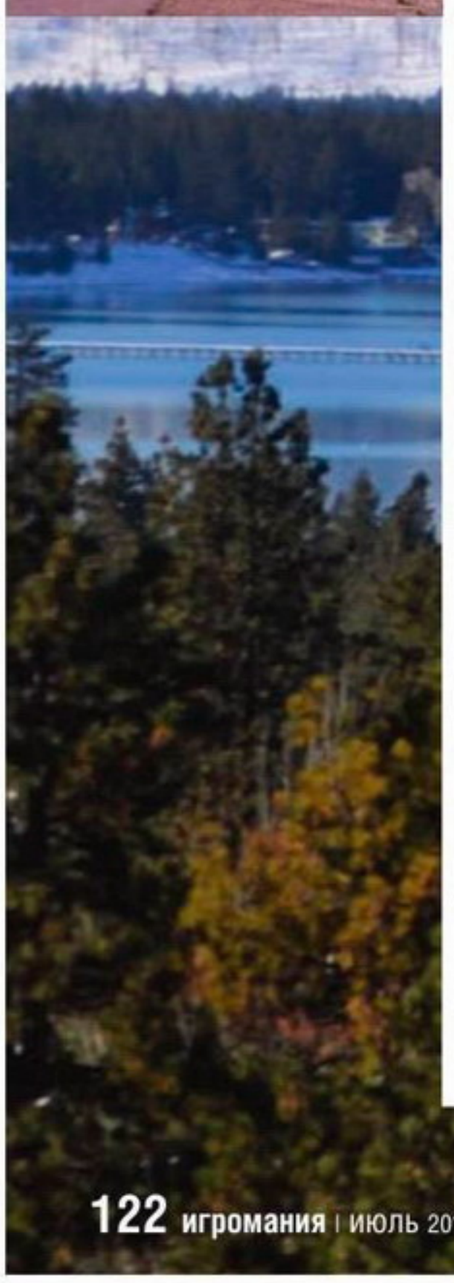
РЕПКА

Игра по мотивам одноименной сказки. В центре сюжета – коварный корнеплод. Игроку выпадает роль одного из шестерых членов отряда, общая цель которых – одолеть репку. В отличие от всех предыдущих игр, в этой от слаженности действий команды зависит успех. Вряд ли у вас получится получить победный *«Эй, ухнем!»* с первого раза игры со случайными людьми.

«Репка» сочетает простые идеи, но делает это мастерски. Наличие кооперативного режима и необходимость действовать сообща в битвах с ИИ превратили обычный, казалось бы, игровой автомат в живую легенду.

И не важно, что игра позиционируется как развлечение для одного. Мы же знаем, что, согласно истории, логичнее задействовать в вытягивании репки дедку, бабку, Жучку, внучку и кошку! Дополнительный открываемый персонаж – мышка-норушка. ■

Фотограф – Роман Померанцев



ДУХИ МАЛЕНЬКИХ ГОРОДКОВ

ИГРЫ, ВДОХНОВЛЕННЫЕ КУЛЬТОВЫМ СЕРИАЛОМ «ТВИН ПИКС»

НИКИТА ВАСИЛЬЕВ

Когда речь заходит о мистических историях, о кровавых убийствах и расправах, о гибели близких и настоящей человеческой скорби, о долгих полицейских расследованиях, заводящих в тупик даже профессионалов, то пить нужно крепкий алкоголь, а закусывать вчерашним бутербродом. Стараться не смотреть в зеркало, чтобы не наткнуться на давно не бритую и бесконечно утомленную морду, и поставить телефон на автоответчик, потому что не один ты себя ненавидишь, но и твой босс, деспотично выбивающий из тебя результаты. Это когда речь заходит о шаблонах. Но если вы хотите услышать что-то по-настоящему интересное, ищите отличную кофейню, закажите там приличный кофе, а к нему хороший кусок сочного вишневого пирога и помните, что совы – не то, чем они кажутся.

«Дайана, сейчас 11:30 утра, 24 февраля, я подъезжаю к городку Твин Пикс. В пяти милях от Канады и в двенадцати милях к западу от границы штата. Я в жизни не видел столько деревьев».

Если вы еще не знакомы с агентом Купером и шерифом Трумэном и даже краем уха не слышали про умницу и красавицу Лору Палмер, спешите пополнить свои знания за просмотром одного из лучших ТВ-шоу прошлого века – сериала **«Твин Пикс»**. Если же вы не новый гость этого вигвама, а его беспокойные жители уже начинают обращаться к вам по имени, никогда не помешает окунуться в поток странных и пугающих фантазий Фроста и Линча снова.

Мы же предлагаем задуматься – какой след сериал оставил после себя в истории и можно ли найти что-то похожее в игровой индустрии? Не все игры, вошедшие в нашу подборку, навеяны американским телевизионным проектом, но в каждой из них мы увидели то, что не только напомнит игрокам об очевидных деталях и параллелях, но и познакомит их с духом такой неоднозначной вселенной.

Совсем не обязательно знакомиться с каждой серией, чтобы играть во все представленные в подборке игры, даже наоборот – неосведомленный зритель, быть может, с их помощью только возбудит в себе любопытство и с еще большим энтузиазмом возьмется за просмотр. Тем же, кто знает «Твин Пикс» с девяностых или видел его уже в записи, мы постараемся подарить возможность снова испытать те чувства и настроение, которые дарила когда-то история загадочного убийства американской школьницы.

«ЭТО НЕ ОЗЕРО. Это океан»

ALAN WAKE (2010)

Первый и самый очевидный гость нашей подборки – мистический рассказ о книгах, писателе, настоящей тьме и фонариках – **Alan Wake** от финской **Remedy**. Здесь тоже есть свой кусочек одноэтажной Америки: затерянный в лесах Брайт-Фоллс, недружелюбные реднеки и окутывающая, а после и вовсе удушающая ТЬМА.

Алан Уэйк – современный писатель, достойный соперник Стивена Кинга. И Алан Уэйк – это вы. И у вас сейчас серьезный ступор, руки никак не желают браться за любимую печатную машинку – в общем, творческий кризис как он есть. Ваша девушка и ваш литературный агент (он же по совместительству ваш лучший друг) решили, что для растерявшегося автора не найдется лучшего места, чем отдаленный городок. Свежий воздух, изумительные пейзажи, а неподалеку – очень кстати – психлечебница для пациентов из сферы искусства, но чем дальше в лес, тем дольше вам искать обратный путь.

Неладное начинается, когда пропадает возлюбленная, а весь окружающий мир неожиданно сходит с ума, становится злым, кровожадным и одержимым. Авторы игры определяют жанр как психологический триллер, однако мистике в этой истории отведена куда большая роль, чем внутренним конфликтам героя, так что заявление спорное.

«Твин Пикс» и Alan Wake друг другу не идентичны. Линч своим сериалом стремился не столько сообщить, кто же на самом деле убил девочку, и даже не столько посвятить зрителя в хитросплетение тайных игр сверхъестественного, сколько показать драму и отношения людей, захватив внимание зрителя сильной интригой, а потом переведя его взгляд на персонажей и окружение. В то же время сценарист игры Сэм Лэйк, хоть и наполнил свой мир массой деталей, историю поведал о другом – в какой-то мере, быть может, желая показать нам себя, свои внутренние страхи, понятные только тому, кто искренне одержим своей литературой.

Однако не отдать дань уважения сериалу в Alan Wake просто не могли, и оттого Брайт-Фоллс нам будет неизменно напоминать городок Твин Пикс: полоумная женщина с керосиновой лампой под мышкой – даму с поленом, а закусочная Oh Deer Diner со своим убранством – аналогичное заведение из сериала, да и местная лесопилка, как и в «Твин Пиксе», играет не последнюю роль.

DEADLY PREMONITION: THE DIRECTOR'S CUT (2013)

Эту игру еще до выхода сравнивали с «Твин Пиксом», что вынудило разработчиков отодвинуть дату релиза. Что-то они, безусловно, переработали – только, учитывая, что мы видим **Deadly Premonition** в нашей подборке, до конца истребить все нити, ведущие к американскому сериалу, у **Access Games** не вышло.

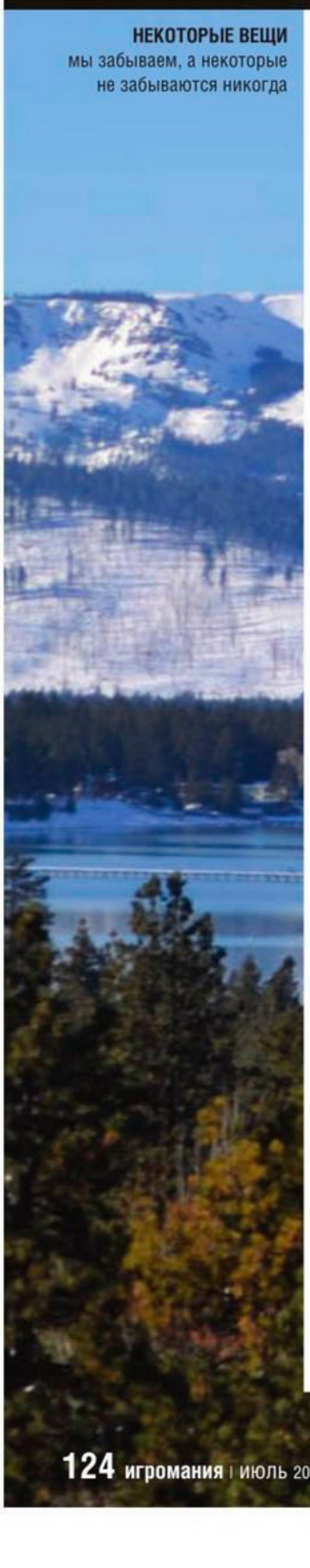
По многим обзорам, статьям и видео, да и по собственному опыту вы поймете, что эта игра немного безумна. А может, и не немного, но все творящееся внутри сумасшествие удачно уживается и с сюжетом, и с геймплеем, да и вообще азиатские игры всегда будут казаться нам диковатыми и диковинными, и нельзя в этом винить разработчиков, вся беда в разнице культур.

Так или иначе, если вас интересуют загадочные убийства, пугающие убийцы и встреча с мирами за гранью обыкновенной жизни, то Deadly Premonition как раз для вас. Некоторых, конечно, может смутить неудобная механика стрельбы – одновременно поливать врагов свинцом и кружить по локации на своих двоих не выйдет, или ходи, или стреляй, – но героически привыкшим к такому игра раскроет всю свою прелесть.

Помимо очевидных вещей, вроде убийства невинной девушки загадочным маньяком и места действия в лице провинциального городка Гринвейл, Deadly Premonition отсылает к «Твин Пиксу» и своим главным героем – обаятельным спецагентом Френсисом Йорком Морганом. Не только своеобразный юмор героя и его неизменная любовь к кофе намекают нам на сходство с таким же нетипичным агентом Купером: постоянные переговоры с неким Заком уж очень похожи на отчеты для Дайаны – невидимой то ли помощницы, то ли подруги, то ли просто диктофону Дейла.

ЗДРАВЫЙ СМЫСЛ порой мешает принять очевидные факты

«ПРИЕЗЖАЙ в Шиверклифф, будет весело…» – ага, как же



НЕКОТОРЫЕ ВЕЩИ мы забываем, а некоторые не забываются никогда

SILENT HILL (1999–2012)

Еще один японский проект, на этот раз от команды разработчиков **Team Silent**. Признаемся, нам тоже немного странно видеть в этой тематической подборке столь самостоятельную игру со своим уникальным миром и философией, но и пройти мимо, не заметив сходство, очень сложно.

И мы говорим не о конкретной игре, речь обо всей серии, а главным образом о самом важном, самом масштабном, но для некоторых самом незаметном персонаже – городке Сайлент-Хилл. Как и Твин Пикс, он давно превратился в отдельное явление, в синоним самого себя, в имя нарицательное. Резиденция ада, а если точнее, чистилище, где главный твой враг – ты сам, а наказание каждый несет в меру своей испорченности.

Silent Hill – это не пародия на «Твин Пикс» и не дань уважения ему, это абстрагированная от сериала игра, где все живет и происходит по своим правилам, в своей особенной мифологии, и в том, быть может, и надо искать главное сходство. Team Silent и Фрост с Линчем говорят о разных вещах, но приемами пользуются сходными. Как и в «Твин Пиксе», в Silent Hill огромное внимание отводится тому, что лежит не на поверхности, тому, на что нужно отдельно обращать внимание. Знаки, символы, звуки и образы... Обитай в туманном городке совы – они наверняка оказались бы не тем, чем они кажутся.

В Silent Hill создается неподдельное напряжение, настоящий саспенс, который похвалил бы даже Хичкок, и не последнюю роль в этом играет музыка. Музыкальное сопровождение от Акиры Ямаоки стало культовым даже за пределами игры, и завораживающие мелодии с первых мгновений заставляли нас вспомнить и туман, и страх, и восторг. Аналогичная ситуация и у «Твин Пикса» с композитором Анджело Бадаламенти.

Игру и сериал можно назвать похожими, но не стоит увлекаться поиском параллелей. Все же в первую очередь их объединяет невероятное мастерство создателей, а следуя поговорке: у гениев мысли сходятся.

HUSK (2017)

Английское слово «husk» в одном из вариантов перевода звучит как «шелуха». Что ж, в какой-то мере это справедливо.

Мэтью Палмер, чья фамилия, быть может, единственное, что связывает **Husk** и «Твин Пикс», – это ваш герой. Ваш отец, в преддверии близкой смерти, отправил вам письмо, попросив приехать на пару деньков, чтобы хоть попрощаться по-человечески. Вы отца не особенно любите, но уважить старика надо, поэтому едете в родной Шиверклифф, взяв с собой жену и дочку.

Husk претендует на многослойность сюжета, и в первую очередь это игра о том, как жить не стоит. Редкие монологи знакомят вас с вашим прошлым, а заодно ввинчивают в голову незатейливую мораль: не пей, не кури, не бей женщин и все в таком духе. Посыл, безусловно, верный, но при чем тут «Твин Пикс»?

Игра себя изначально позиционировала как эдакая дань уважения мастерам жанра. Не ушли от упоминания ни Silent Hill, ни Alan Wake, ни «Твин Пикс». Место действия – снова провинциальный городок, тут тоже пахнет деревом, потому что недалеко лесопил-

ка, и рыбой, ведь поселение находится на побережье. Собственно, угадывать в нем Твин Пикс и Брайт-Фоллс долго не придется, если вы хоть краем уха слышали о них, ассоциация возникнет незамедлительно.

Но не спешите радоваться. Сыграв на ваших впечатлениях от успешных проектов, Husk быстро остудит весь пыл однообразным геймплеем и скучными уровнями. Да, у Линча в сериале тоже поднимались вопросы и домашнего насилия, и тирании, но в «Твин Пиксе» никто не ставил это во главу угла, сериал был срезом американского общества в целом, так что наличие в игре социального контекста, сдобренного не очень внятной мистикой, вряд ли приближает Husk к источникам его вдохновения.

THE VANISHING OF ETHAN CARTER (2014)

В свою очередь, такая похожая **The Vanishing of Ethan Carter** имеет куда больше шансов завлечь вас в свою историю, чем вышеупомянутая Husk. Тут мы также будем искать пропавшего ребенка, также столкнемся с загадочным и необъяснимым, игровой процесс не отличается разнообразием, а одной из ключевых тем окажется семья. Но сколько бы мы ни нашли перекликающихся деталей, задумчивое и печальное приключение частного детектива Пола Просперо окажется на две головы выше отчаянных поисков Мэтью Палмера.

Наше последнее дело. Наше последнее испытание. Мы ищем мальчика, его зовут Итан Картер, и он сам все это начал, попросив его отыскать.

Здесь не будет города. Здесь не будет жителей. Здесь будет столько магии и фантазии, что «Твин Пикс» мог бы захлебнуться от передозировки. Здесь будет множество деревьев. И дороги, тропы, тайные ходы, и особняком стоящие дома. Здесь не будет ничего страшного, но мы испугаемся. Как в холодной и пустой **Dear Esther**, где одиночество и изредка маячащая в отдалении черная фигура почему-то заставляют нас постоянно ждать кошмара.

«**НА ОСНОВЕ** официального отчета была написана эта история»

The Vanishing of Ethan Carter объяснить куда проще, чем «Твин Пикс», и недолгий рассказ о ней способен заменить часы поисков и решения головоломок... Именно поэтому ничего лишнего мы вам говорить не будем. Впечатления от этой игры должны быть настоящими и личными. И каждый должен прийти к своему выводу. И каждый должен увидеть историю по-своему. И каждый должен сам найти Итана Картера.

VIRGINIA (2016)

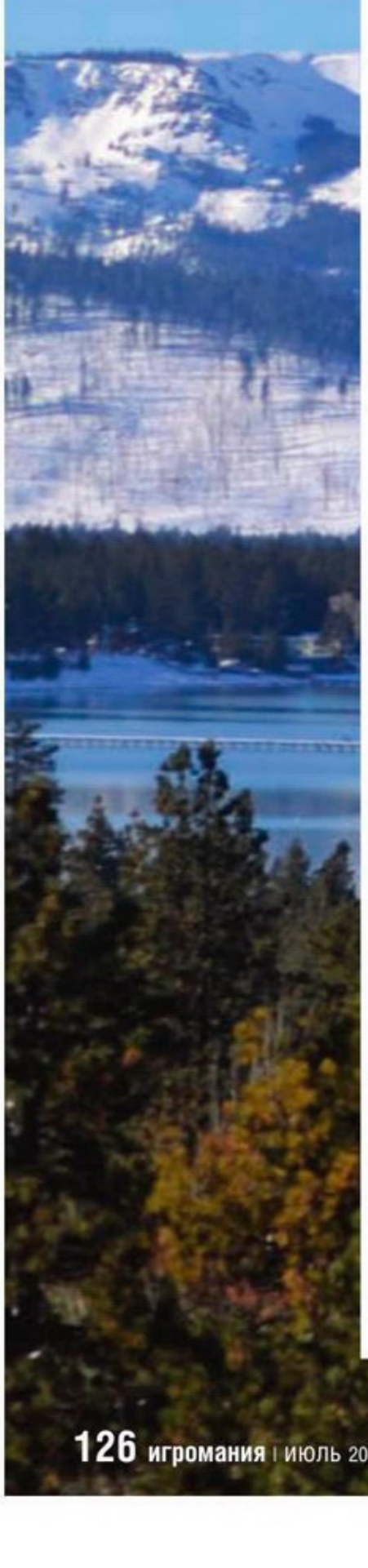
Ситуация с **Virginia** совершенно аналогична ситуации с Husk, хотя игры друг с другом не связаны. Так же, как и с сериалом «Твин Пикс», что не мешает авторам бессовестно пользоваться громкими названиями и спекулировать на тему игровой атмосферы и посыла.

Virginia на самом деле и не игра вовсе – это полнометражный анимационный фильм, в котором, неизвестно для чего, можно временами вертеть камерой. О чем именно повествует нам этот симулятор ходьбы? И тут точно не ответишь: концептуальное решение авторов не вводить в игру диалоги, ограничившись перемигиванием персонажей под великолепную музыку, убивает напрочь все понимание происходящего на экране.

Здесь есть тихий американский городок, куда в связи с исчезновением ребенка направлены два агента ФБР: одна работает уже не первый год, вторая – зеленый новичок, и от ее лица нам и предстоит наблюдать за всеми последующими событиями. И сначала все вроде

KENTUCKY ROUTE ZERO
обладает вполне узнаваемым графическим стилем

...КАК И PUZZLE AGENT
Инди-игры в принципе весьма своеобразные



как даже понятно, и действие разворачивается последовательно, на протяжении недели, показывая весь процесс расследования, но ближе к финалу Virginia делает не просто кульбит, но тройное сальто с переворотом, и вас укачивает до полной невменяемости.

Если за общность между «Твин Пиксом» и Virginia брать именно загадочность происходящего, уйму оставленных интриг и непонятых моментов, то в чем-то они действительно похожи. Вот только у сериала, в отличие от игры, помимо загадок, есть внятный и даже интересный сюжет, которым бессовестно красивая и мелодичная новелла о подковерных играх в Бюро похвастать не может.

KENTUCKY ROUTE ZERO (2013)

И даже за рулем своего старенького грузовичка и с верным псом под боком старина Конуэй неизбежно подъезжает к той грани, заехав за которую игра вместо произведения искусства рискует оказаться чем-то невнятным и плохо перевариваемым.

Как и в случае с Virginia, создатели **Kentucky Route Zero** слишком активно заигрывают с аллюзиями и туманными метафорами. Смыслы, вложенные в игру, ты вроде и чувствуешь, но, как ни старайся, никак не можешь понять и оформить в слова. Но все же дорожное приключение работника антикварной лавки, хоть оно намеренно путает игрока и не слишком балует разнообразием игрового процесса, легко увлекает вас в свой мир, чудной и чудесный.

С «Твин Пиксом» игру роднит, наверное, общее настроение дороги, а если точнее – пути, что у каждого свой. Как и агенту Куперу, вам предстоит встретить много непонятного и совершенно непостижимого, познакомиться с самыми необычными людьми и довольствоваться самыми простыми, но оттого не менее дорогими радостями.

Тут никто никого не убивал, а потусторонние силы не рвутся наружу в попытках если не завоевать мир, то хотя бы утолить жажду крови. Kentucky Route Zero – неторопливый и задумчивый проект, иногда даже слишком задумчивый, но настроение, что он создает, все же окупает этот небольшой минус.

LIFE IS STRANGE (2015)

И будет совсем уж глупо заявлять в отношении восьмой игры из нашей подборки, что игра отсылает нас к «Твин Пиксу» лишь тем, что действие в ней происходит в маленьком городке на отшибе цивилизации, но что поделать? Именно сериал породил моду на этот сейчас уже избитый сценарий. Сходство между Твин Пиксом и Аркадия-Бэй имеет место быть, но ведь одного этого недостаточно?

Макс Колфилд, школьница и молодой фотограф с мечтами о звездном будущем, сама того не желая, обретает способность управлять временем. И не сказать, чтобы жизнь ее после такого подарка судьбы стала приятнее. Наоборот, дар обратился в проклятие. Настроением какой-то фатальной неизбежности и ответственности за совершенные поступки проникнута **Life is Strange**, наверняка вдохновленная лентой 2001 года «Донни Дарко» с совсем еще юным Джейком Джилленхолом.

На «Твин Пикс» игра похожа не столько антуражем и происходящей мистикой, хотя и здесь не прошла мимо загадочная магия древних индейских племен (на тотемные идолы мы будем натыкаться нередко), сколько своим отношением к миру, существующему внутри.

Как и в сериале Линча, здесь мистическая составляющая – лишь обертка для отражения человеческих отно-

шений. Это не фантастика ради фантастики. Как у Стругацких, как у Брэдбери, как у Кинга и как в «Твин Пиксе», сверхъестественное лишь приманивает зрителя, чтобы после познакомить его с серьезной философией.

В Life is Strange, разгадывая загадки и отыскивая прячущегося среди жителей мирного городка неуравновешенного похитителя и маньяка, мы неизменно будем сталкиваться и с другими сторонами жизни Аркадия-Бэй. И, как гласит слегка перефразированный посыл, перекочевавший в игру от небезызвестной **Telltale Games**: «Все принятые вами решения отражаются на прошлом, настоящем и будущем. Выбирайте с умом...»

PUZZLE AGENT (2010)

Раз уж мы упомянули Telltale, им и карты в руки. Завершит нашу подборку атмосферных игр один из ранних проектов студии – **Puzzle Agent**.

Зачастую выходит, что именно в жанре откровенной пародии и скрываются самые схожие с оригиналом вещи. Так и тут. Герой Puzzle Agent – человек исключительного интеллекта и находчивости, спецагент ФБР, относящийся к ведомству управления разгадывания загадок, Нельсон Тетерс. Бюро отправило его в заснеженную глухомань, изобилующую всевозможными головоломками, – городок Скугинс.

«Твин Пиксу» в Puzzle Agent не просто отдается дань уважения – местами разработчики даже позволяют себе откровенно посмеиваться над сериалом. Взять хотя бы разговоры главного героя со своим диктофоном, куда он раз за разом наговаривает полнейшую чушь, а иногда и сам для себя отмечает, что смысла в таких разговорах с гулькин нос, но работа есть работа.

За графический дизайн в Puzzle Agent ответственен автор первоисточника, американский художник и аниматор Грэм Эннэбл. Его разноплановые мультфильмы и без стройного повествования вызывают противоречивые чувства: хочется смеяться и переживать одновременно. В Puzzle Agent же многие работы автора объединены под крылом единого сюжета, и, на наш взгляд, это пошло игре только на пользу.

История Нельсона Тетерса местами иронична, но это не настраивает на исключительно комедийный лад. Здесь есть место и мрачной мистике, и закрученному детективу. Сам геймплей представляет собой в основном решение головоломок, которые будут вылезать из самых неожиданных и труднодоступных мест.

Здесь никто не убивал Лору Палмер, и преступление, что привело федерального агента в холодный Скугинс, пусть и, грубо говоря, теракт, но всего лишь на фабрике по изготовлению ластиков. Хотя это только одна сторона монеты, а что на самом деле скрывается за цепью разнообразных загадок, вы узнаете, когда сами решитесь пройти игру.

■■■

Что же можно сказать в заключение? Смотрите, играйте. А если не так коротко, то, ознакомившись с играми из нашей подборки, вы рискуете не только заразиться настроением «Твин Пикса», но и просто потратить свое время на отличные, за некоторым исключением, проекты, которые и без связи с культовым шоу являют нам самостоятельные миры. Отсылки и пасхалки – всего лишь приятное дополнение, ведь авторы, пусть и используя приемы мастеров прошлого, пытаются донести до нас свои мысли, переживания и чувства.

«Твин Пикс» в свое время произвел настоящую революцию как в своем жанре, так и в телевизионных шоу в целом. Сейчас, конечно, когда мы видим на экранах такие вещи, как «Игра престолов» и «Во все тяжкие», эта разница не ощущается настолько сильно, но поверьте – сериал заслуживает вашего внимания. И будет заслуживать снова и снова. ■

«МИР БЫЛ СОВСЕМ
другим, когда мы были
детьми, не так ли?»

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

СРАЖЕНИЯ ВЕЛИКОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ВОЙНЫ, КОТОРЫХ НЕ БЫЛО В ИГРАХ

АЛЕКСАНДР МИЛАШЕНКО

Чтобы День Победы, один из самых важных праздников, наступил, миллионы военнослужащих погибли на полях сражений. Многие из этих битв знакомы по десяткам игр самых разных жанров, от стратегий до боевиков. Возможно, даже слишком хорошо знакомы: при всей тяжести Сталинградской битвы и битвы на Курской дуге эти бои уже не раз воспроизводились в играх.

А ведь любая война включает далеко не одно и не три сражения, и многие из них в лучшем случае остаются в архивах, а в худшем вообще не вспоминаются по разным причинам. В играх редкие сражения не появляются вовсе, поскольку велик риск, что неизвестные бои не принесут игре «очков».

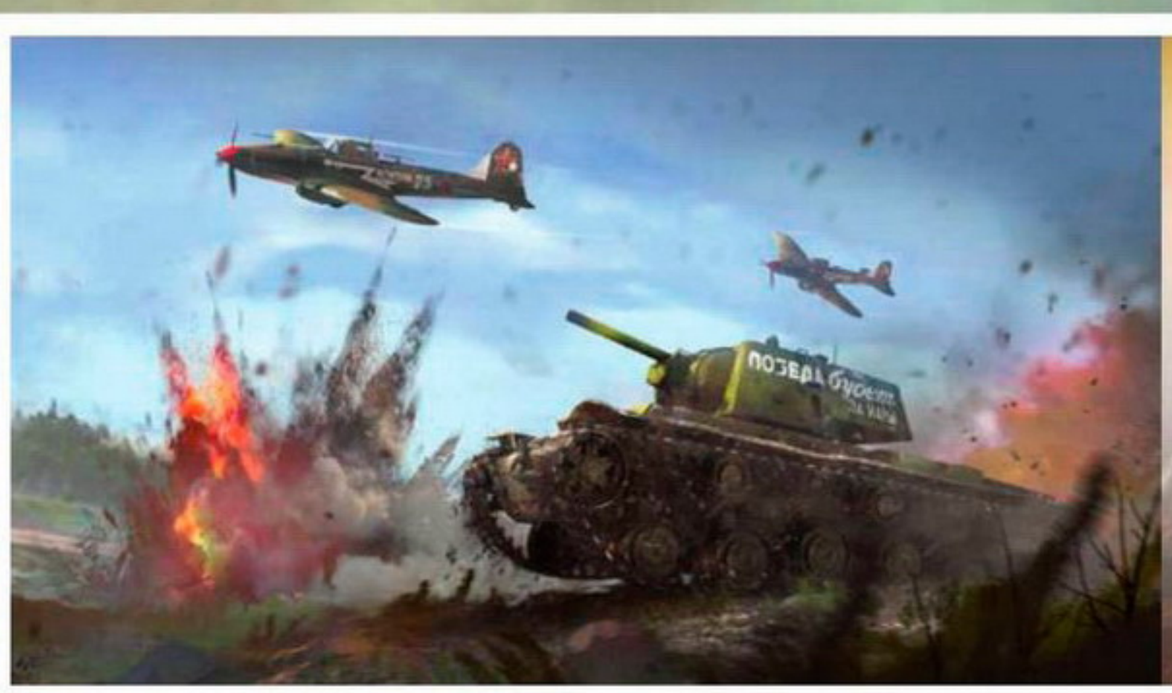
Поэтому я решил отдать должное таким событиям и рассказать о нескольких сражениях первых дней Великой Отечественной, развернувшихся на территории современных Беларуси и Литвы и заслуживающих упоминания в играх. Даже с учетом того, что исход большинства этих боев был печальным.

НА ЗАПАДНОМ ФРОНТЕ ЖДУТ ПЕРЕМЕН

В июне 1941 года западную границу СССР прикрывал Западный Особый военный округ. Он стал так называться после Польского похода РККА в 1939 году. После этого похода, осуществленного согласно пакту Молотова-Риббентропа, территории, ставшие Польшей после распада Российской империи в 1917 году, были присоединены к СССР, в результате чего страна включила в свой состав не только Латвию, Литву и Эстонию, но и часть польской территории к западу от так называемой «линии Керзона», она же советская граница образца 1920–1939 годов.

Осенью 1939 года в Европе вовсю разгоралось яркое пламя Второй мировой, а к 1941 году отблески этого пламени уже отражались в свежевыкрашенных пограничных столбах новой границы СССР, и всем было ясно, что войны не избежать.

А раз ситуация подходит к краю неизбежного конфликта, необходимо к нему готовиться, даже с теорети-



НЕУДИВИТЕЛЬНО,
что одни сражения известнее других, – приятнее вспоминать масштабную победу, чем болезненное поражение

ОБЫЧНО В ИГРАХ
редкие сражения не появляются вовсе

ческой точки зрения. И если Германия к лету 1941 года уже находилась в состоянии войны, то Советский Союз еще только опробовал свои силы в Польше и Финляндии, и пробы эти были не всегда удачными.

Именно поэтому Западный Особый военный округ наращивал свою боевую численность и укреплялся вплоть до 19 июня 1941 года и имел в своем составе 680 тысяч человек, более двух тысяч танков, десять тысяч орудий, в том числе минометов, и более полутора тысяч самолетов. Внушительная мощь, способная потягаться с силами германской группы армий «Центр» и обеспечить советской стороне перевес в живой силе и технике. Увы, большая часть этой мощи попала в окружение и была уничтожена или же досталась противнику.

Впрочем, это не означает, что в первые дни войны не было сражений, которые можно запечатлеть в играх.

АЛИТУССКОЕ ТАНКОВОЕ СРАЖЕНИЕ

Современный Алитус – это небольшой литовский город, симпатичный и по-своему камерный. Но 22 июня 1941 года он навсегда вписал себя не только в историю мировых сражений, но и в исторические хроники танковых боев. Под Алитусом, задолго до битвы при Прохоровке, произошло крупное танковое сражение, где сошлись более семисот танков, сражавшихся на протяжении суток. Советскую сторону представляла 3-я танковая дивизия в составе 11-й армии. В ней было 268 танков и 76 бронемашин самых современных моделей, в том числе Т-34 ранних версий и тяжелые Т-28. Фактически это было одно из лучших танковых соединений СССР.

До начала войны эта армия находилась в составе Прибалтийского военного округа, 22 июня ставшего Северо-Западным фронтом, но с началом войны ее переподчинили Западному Особому военному округу, тоже превратившемуся в Западный фронт.

Германскую сторону представляли звездные войсковые соединения в лице 7-й и 20-й танковых дивизий в составе 39-го мехкорпуса группы армии «Центр». И если 20-я дивизия была на тот момент крупным танковым соединением без особых заслуг, то 7-я ведет свою историю с 1939 года, она участвовала в боях во Франции, в том числе на линии Мажино. В разные годы ее командирами были известные генералы, например знаменитый «Лис пустыни» Эрвин Роммель, а на ее вооружении всегда стояла самая современная техника Третьего рейха.

Однако современные танки – это не всегда мощные танки. Большинство машин в этих дивизиях были чешскими LT vz.38 и немецкими Pz.II. По вооружению и бронированию они относились к легким танкам, которые

ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ война состояла не только из побед – начиналось все с череды тяжелейших поражений

удобно было использовать в Европе, но им нечего было противопоставить советским танкам уровня Т-34 и Т-28. Конечно же, в 5-ю танковую дивизию входили не только эти машины. Например, Т-34 и Т-28 в общей сложности было восемьдесят единиц, в то время как легких БТ-7 уже сто семьдесят. И это без учета других моделей.

Тем не менее, хотя советская сторона обладала куда большим огневым потенциалом, чем германская, встречный танковый бой, первый и крупнейший до Курской дуги в Великой Отечественной войне, оказался для нас проигрышным. Во многом по вине всеобщей неразберихи, отсутствия опыта (не боевого – опыта работы с новыми машинами), а также отсутствия нормальной связи между соединениями это сражение не принесло советской стороне желаемого успеха.

Справедливости ради отметим, что для 5-й танковой дивизии поражение не было окончательным. До вечера 23 июня дивизия вела успешные боевые действия уже в немецком тылу, уничтожая танки противника до опустошения боезапаса. Впоследствии отдельным танкам дивизии удалось вырваться из окружения и просуществовать в виде стратегической единицы до июля 1941 года, после чего дивизия была расформирована, а оставшиеся экипажи – переданы в другие танковые соединения.

Согласитесь, это сражение имеет право на отражение в играх, пусть даже в рамках сценариев альтернативной истории.

БЕЛОСТОКСКО-МИНСКОЕ СРАЖЕНИЕ

Не все знают, что с 1939 по 1946 год в состав СССР входила Белостокская область, образованная в результате Польского похода РККА. Фактически она в прямом смысле очутилась на острие потенциальной атаки. Можно даже сказать, что западная советская граница летом 1941 года отчасти вызывала в памяти границу Российской империи в августе 1914 года.

НЕМЕЦКИЕ ВОЙСКА переходят Неман 22 июня 1941 года

ПОДБИТЫЙ ТАНК в районе Алитуса

В ОТЕЧЕСТВЕННОЙ историографии героическая оборона ассоциируется в основном с Брестской крепостью

В предвоенный период область стала именоваться Белостокским выступом, и там сосредоточились основные силы Западного Особого военного округа – в частности, 10-я армия, в составе которой было пятнадцать дивизий, в том числе четыре танковых общим составом более чем в тысячу машин. А ведь были еще и стрелковые, кавалерийские, моторизованные дивизии и даже одна авиационная.

По совокупности факторов 10-я армия была одним из крупнейших и самых боеспособных соединений нашей армии. Если же говорить обо всех войсках округа, то в их составе с советской стороны насчитывалось сорок четыре дивизии – одних танков в общей сложности под три тысячи единиц, а общая численность живой силы составляла 790 тысяч человек.

Тем интереснее рассмотреть ход событий на этом направлении, ведь с немецкой стороны ситуация с численностью была иной. Наибольшая разница наблюдалась в живой силе. Германская армия имела двукратный перевес, обладала паритетом в артиллерии и авиации и лишь немного уступала в количестве танков, притом большей частью эти танки были легкими. При прямом столкновении сторон исход даже приграничного сражения виделся неоднозначным, но фактор внезапности привел к тому, что большая часть советской техники была уничтожена или повреждена в первые же дни войны.

Но не только внезапность стала причиной того, что военную мощь Белостокского выступа свели на нет. Большая часть войсковых соединений оказалась вынуждена вступать в бой на марше или была там же, на марше, уничтожена. Бои были скоротечными, под интенсивным артиллерийским огнем и налетами авиации на всем протяжении фронта.

При таких масштабах боевых действий обидно, что в отечественной историографии героическая оборона ассоциируется в основном с Брестской крепостью. Этот эпизод войны, бесспорно, один из самых важных и запоминающихся, но все же первыми советскими оборонительными сооружениями, испытавшими на себе всю мощь немецкого оружия, оказались укрепления Гродненского укрепрайона: первые бомбы упали на укрепрайон, а затем и на город Гродно в 3:43, на тридцать две минуты раньше начала бомбардировки Брестской крепости.

Впоследствии Гродно на несколько дней стал центром ожесточенных контрударов советских войск. Так уж сложилось, что в отношении конца июня 1941 года принято говорить только о поражениях, и они действительно были. Но это не умаляет заслуг советских войск на Гродненском направлении. К примеру, на Августовском канале, в районе Сапоцкина, два дня держал оборону 213-й стрелковый полк. Там же героически сражался и 239-й стрелковый полк. Разрозненные и лишенные связи части под непрекращающимися ударами артиллерии и авиации пытались хоть как-то организовывать оборону в хаосе начинающейся войны.

■■■

У меня не было намерения целиком освещать первые дни войны, но я постарался представить вашему вниманию те события, что оказались в тени глобальной историографии и нечасто упоминаются в учебниках истории. А то, если окинуть исторические справки беглым взглядом, можно подумать, что в начальный период войны была только битва за Брестскую крепость и сражения в районе Минска.

Однако до начала июля 1941 года случилось много интересных и во многом трагических событий, и они достойны упоминания в компьютерных играх. Их было гораздо больше, чем обрисовано в этой статье, и я не претендую на высшую достоверность, но мы обязаны знать и помнить такие действительно важные вещи. ■

ПЕРВЫЙ И КРУПНЕЙШИЙ до Курской дуги встречный танковый бой Великой Отечественной войны оказался для нас проигрышным

ТЕСТ ГАРНИТУР SADES

SA-711 Chopper, SA-902 Snuk и SA-923 Hammer

SADES SA-711 CHOPPER

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материалы:** пластик, кожзам
- **Тип наушников:** закрытые
- **Диапазон частот:** 20 – 20 000 Гц (наушники)
- **Сопротивление:** 32 Ом (наушники)
- **Чувствительность:** 117 дБ (наушники)
- **Соединение:** Два 3,5-мм джека
- **Длина кабеля:** 2 м
- **Вес:** 260 г
- **Цена на май 2017 года (только в DNS):** 890 рублей (15 $)

За игровые гарнитуры сейчас дерут такие деньги, что даже не по себе становится. И, что особенно обидно, на рынке масса довольно простых и доступных моделей, но о них мало кто рассказывает. Мы решили исправить этот недостаток и обратились в компанию **DNS**, у которой достали на тесты три пары наушников **Sades** ценой от 890 до 2500 рублей. Давайте посмотрим, на что они способны и стоит ли их вообще покупать.

SADES SA-711 CHOPPER

Начнем с самой дешевой модели – Sades SA-711 Chopper за 890 рублей. Продается она в нарядной упаковке и комплектуется гарантией на год. Внешне все хорошо. Черный простой пластик, синие вставки на динамиках и амбушюрах и поворотный микрофон на длинной гибкой дужке. Сборка вполне на уровне: ничего не шатается, потеков клея нет. А вот конструкция странновата.

Чашечки динамиков и вилки отлиты из единого куска пластика и через полозья соединены с тугим оголовьем. То есть настроить можно только диаметр охвата. Подбирать его, кстати, надо до того, как наденешь гарнитуру, – ход у дуг тугой, а на оголовье нет мягкой подушечки. Впрочем, на качество финальной посадки это не влияет. Конструкция легкая, опирается только на уши и сидит очень плотно и уверенно. Нет претензий и к микрофону: держатель длинный и фиксирует любое положение, а сам приемник пусть и не тянет на образец для подражания, но работает без лишних призвуков и шумов. В общем, годится.

Что касается работы с источниками, то у Chopper есть пара стандартных 3,5-мм джеков и небольшой пульт для управления громкостью. То есть работать наушники могут хоть с компьютером, хоть с телефоном или консольным геймпадом. Звук при этом более чем недурной. Нет завала по частотам, гулкости или бочкообразности – все ровно и не тяготит. В наушниках прилично слушается и рок, и попса, и даже хип-хоп. Конечно, о басах или детальности остается только мечтать, но и желания сорвать с себя гарнитуру не возникает.

Аналогично с фильмами и роликами с YouTube: голоса сбалансированные, музыка на фоне не пропадает, да и эффекты на месте. Так же с играми. Команды из чата слышны отчетливо, крики и выстрелы не выбиваются из общей картины. Придраться можно только к тому, что уже через час уши начинают уставать, – сказываются жесткая посадка и не самые мягкие амбушюры из кожзама. Впрочем, за 890 рублей такое можно и простить.

SA-902 SNUK

SADES SA-923 HAMMER

SADES SA-902 SNUK

Теперь рассмотрим следующую гарнитуру – SA-902 Snuk.

Стоит она 2500 рублей и выглядит куда серьезнее младшей модели. Наушники полноразмерные, дуга широкая и уже с мягкой подушечкой из кожзама. Конструкция классическая: коромысло, выдвигающиеся дуги и закрытые чашечки. К сборке претензий нет. Мы не нашли ни страшных зазоров, ни потеков клея. Материалы тоже оставили приятное впечатление. Амбушюры и подушечка на оголовье сделаны из кожзама, коромысло – из гладкого пластика, корпуса динамиков выполнены из глянцевой пластмассы и украшены подсветкой.

На голове наушники сидят жестковато, но особо не тяготят. Микрофон несъемный и закреплен на жесткой поворотной дужке. Управление сосредоточено на пульте. Он позволяет регулировать громкость, отключать звук и микрофон.

Технически Snuk – это уже стереогарнитура с собственной звуковой платой и виртуальным сурраундом. Подключается она по USB, и, судя по фирменному софту, за обработку и усиление отвечает электроника от C-Media. Со своей задачей она справляется, громкости и настроек хватает с избытком.

В утилите Sades 7.1CH есть выбор опорной частоты, десятиполосный эквалайзер, эффекты реверберации, виртуальный суррауд, опции для караоке и технология раскладывания стерео в 5.1. Отметим, что все опции рабочие и заметно влияют на ощущения от динамиков.

Со звуком же расклад такой. По балансу он походит на младшую модель – частоты не завалены, эффекта бочки нет. Однако сам по себе звук уже значительно лучше: больше баса, середины, а также динамики. О детализации речи пока нет, но музыка воспринимается куда приличнее.

Аналогично с играми. Идеального позиционирования от Snuk мы не добились, зато и серьезных провалов не заметили. Голоса, выстрелы и шаги передаются неплохо, басов в самый раз, а небольшие огрехи, связанные с гулкостью голоса или цыканьем, правятся в местном эквалайзере. «Звук вокруг» тоже есть, правда, выражен слабовато. Хотя на общее впечатление это не влияет.

SADES SA-923 HAMMER

И наконец, третьи наушники в нашем тесте – Sades SA-923 Hammer за... аналогичные 2500 рублей. От прошлой модели они отличаются не так уж сильно. Корпус из того же гладкого пластика, амбушюры и оголовье обтянуты таким же грубоватым кожзамом, а корпус украшен светящимися синими вставками. Отличаются только детали.

Для начала, динамики крепятся к коромыслу через шарнир и двигаются в двух плоскостях. Микрофон посажен на более длинную дугу и изгибается так же, как у SA-711 Chopper. Пульт управления SA-923 крупнее и позволяет не только управлять громкостью и чувствительностью микрофона, но и отключать подсветку.

Технически все похоже: звуковая плата от C-Media и программа управления Sades 7.1 CH, а вот звук немного иной. SA-923 делали по закону «игровых гарнитур», то есть побольше баса, поменьше всего остального. Как итог – в фильмах и музыке приходится работать эквалайзером, а в играх проявляется упор на спецэффекты. Впрочем, перекос в сторону баса не особо сильный, звук не напрягает даже во время длительных сессий.

●●●

По соотношению цены и качества однозначный лидер нашего теста – средняя модель, SA-902 Snuk. В ней можно придраться только к жесткой дуге микрофона, в остальном гарнитура отрабатывает каждый вложенный рубль. То же можем сказать про SA-923. Звук в ней нам понравился чуть меньше, но она удобнее сидит на голове. Ну а что касается «младшей» гарнитуры – SA-711, – то это неплохая бюджетная модель, которую можно порекомендовать на случай «обычно я использую колонки, но иногда надо и по Skype поболтать». ● *Дмитрий Колганов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материалы:** пластик, кожзам
- **Тип наушников:** закрытые
- **Диапазон частот:** 20 – 20 000 Гц (наушники)
- **Сопротивление:** 32 Ом (наушники)
- **Чувствительность:** 111 дБ (наушники), –54 дБ (микрофон)
- **Соединение:** USB
- **Длина кабеля:** 3 м
- **Вес:** 350 г
- **Цена на май 2017 года (только в DNS):** 2500 рублей (45 $)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материалы:** пластик, кожзам
- **Тип наушников:** закрытые
- **Диапазон частот:** 20 – 20 000 Гц (наушники)
- **Сопротивление:** 22 Ом
- **Чувствительность:** 103 дБ (наушники), –24 дБ (микрофон)
- **Соединение:** USB
- **Длина кабеля:** 2 м
- **Вес:** 350 г
- **Цена на май 2017 года (только в DNS):** 2500 рублей (45 $)

ГОРЯЧИЕ НОВИНКИ ОТ ACER

Что показывали на презентации Acer в Нью-Йорке

В прошлом году мы одолели свыше 15 000 километров, чтобы получить и поделиться с вами впечатлениями о новых железках Acer. В этом году мы повторили это путешествие – и, прямо скажем, не зря. Планы на 2017 год у компании грандиозные, и самые интересные новинки напрямую касаются нас с вами, любителей игр.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 15,6 или 17,3 дюйма, 1920x1080, IPS
- **Процессор:** Intel Core i5-7300HQ или Core i7-7700HQ
- **Оперативная память:** до 32 ГБ DDR4
- **Графика:** NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti или GTX 1060
- **Накопители:** SSD (до 512 ГБ) + 1 ТБ HDD
- **Разъемы:** USB 3.1 Type-C, USB 3.0, 2x USB 2.0, HDMI, LAN, аудио
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi, Bluetooth 4.0
- **Операционная система:** Windows 10
- **Размеры (15,6/17,3 дюйма):** 39x26,6x2,7/ 43,2x29x2,9 см
- **Вес (15,6/17,3 дюйма):** 2,7/3 кг
- **Цена:** от 76 000 рублей (1300 $)

Дешевле и лучше?

ACER PREDATOR HELIOS 300

Ходить вокруг да около не будем и сразу приступим к самым интересным железякам. Первая – игровой ноутбук **Predator Helios X300**. Интересен он сразу тремя моментами – начинкой, ценой и вообще своим появлением.

В линейке Acer ноутбук неожиданно заменяет только запущенную серию VX, о которой мы рассказывали буквально несколько месяцев назад. К чему такая спешка – не знаем, но по совокупности характеристик и цен она нам определенно нравится.

Примерно за те же деньги (около 76 000 рублей на старте) Acer предложит уже не NVIDIA GeForce GTX 1050, а вполне боеспособную 1050 Ti. В переводе на наш язык это означает, что на максималках и в Full HD ноутбук будет выдавать не 25–30, а 35–40 fps.

Еще один подарок – это экран. Helios будут поставляться только с качественной IPS-матрицей с нормальными углами обзора. Плюс в линейке Helios появятся модели на 17,3 дюйма. Весить они будут всего на 300 граммов больше (3 кг), а обойдутся на пять тысяч дороже.

И, конечно, отметим изменившийся дизайн и систему охлаждения. Последнюю перевели на вентиляторы AeroBlade 3D. Их основная фишка – делаются они не из пластика, а из алюминия, что позволило нарастить количество и размер лопастей и, соответственно, увеличить воздушный поток. Правда это или маркетинговый трюк – не знаем, надо тестировать.

Что же касается дизайна, то Helios выглядит спокойнее VX 15. Acer отказалась от пусть и оригинальных, но довольно спорных вырезов у экрана и обратилась к классическим формам. Получилось симпатично, особенно с учетом хороших материалов: крышку и пространство вокруг клавиатуры прикрыли металлическими листами, а корпус собрали из мощного матового пластика. Заметим, что Acer не стала гнаться за рекордной толщиной, и, на наш взгляд, это правильно – видеокарта сможет работать на нормальных частотах. Впрочем, тонкий ноутбук у Acer тоже будет, да еще какой!

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 15,6 дюйма, 1920x1080, IPS
- **Процессор:** Core i5-7300HQ или i7-7700HQ
- **Оперативная память:** 16 ГБ DDR4
- **Графика:** NVIDIA GeForce GTX 1080
- **Накопители:** SSD (до 512 ГБ)
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi, Bluetooth 4.0
- **Операционная система:** Windows 10
- **Размеры (15,6 дюйма):** 39,3x26,3x1,9 см
- **Вес:** 2,6 кг
- **Цена:** от 150 000 рублей (2585 $)

Секретные технологии

ACER PREDATOR TRITON 700

Имя у него не самое говорящее – **Triton 700**, зато выглядит компьютер потрясающе. Корпус у него полностью металлический. Толщина всего 1,9 см. Вес – 2,6 кг. Под крышкой – полный нестандарт. Клавиатура механическая и сдвинута на место тачпада. Над клавиатурой есть прозрачная вставка из Gorilla Glass, за которой видна часть системы охлаждения. По совместительству стекло выполняет функцию тачпада. Получилось не особо удобно (рука ложится на клавиши, а само стекло не скользкое), но это можно списать на игровую направленность и прицел на использование с мышкой.

Но самый смак в том, что этот тонкий и легкий ноутбук оснащен NVIDIA GeForce GTX 1080! Как ее туда запихали? Очень сложный вопрос, на который пока не готова ответить ни NVIDIA, ни Acer. По нашим соображениям, даже фирменной парой вентиляторов AeroBlade 3D охладить такой здоровый и мощный чип невозможно. А это значит два варианта. Первый: графика в Triton будет работать на сильно заниженных частотах. Второй: перед нами новая версия GPU, которая, возможно, делается уже не по 16, а по 12 нм технологии (на это указывает недавний анонс Volta). Какой вариант правильный – узнаем на грядущей Computex. Пока же заметим, что, по данным Acer, ноутбук влегкую обходит огромные лэптопы на базе GTX 1070 и по цене будет сравнительно демократичен.

Predator Z271UV

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 27 дюймов
- **Разрешение:** 2560x1440
- **Частота развертки:** 144 Гц
- **Время отклика:** 1 мс
- **Тип матрицы:** TN

Мониторы

ACER PREDATOR X27 И Z271UV

Одними ноутбуками Acer не отделалась. В демозоне мы нашли пару необычных мониторов.

Первый – **Predator Z271UV**. На бумаге это очередная очень крепкая игровая модель. TN диагональю 27 дюймов, разрешением 2560x1440 и чисто геймерской разверткой 144 Гц. Отличает ее существенный момент: матрица тут изогнутая. Понимаем, про такие мониторы мы много рассказывали, да и у самой Acer есть искривленный Z35, однако вся соль Z271UV в том, что гнутая матрица сочетается со стандартным соотношением сторон. Насколько при этом повышается эффект погружения, мы не знаем, надо тестировать, но что с 16:9 не будет никаких проблем в играх – можно гарантировать совершенно точно.

Зацепил нас и второй монитор – **Predator X27**. Он не гнутый, основан на IPS, выдает 4K-разрешение и поддерживает HDR на базе Quantum dot. И последний пункт в жизни выглядит настолько круто, что мы уже сейчас хотим эту штуку на тестирование.

Для тех, кто не очень внимательно следил за рынком мониторов, быстро поясним, что такое HDR и чем он прекрасен. Все современные дисплеи работают по довольно примитивной схеме. Есть матрица с кучей светофильтров (пикселей) и лампы подсветки. Последние стоят по периметру экрана и освещают его по принципу «как получится». Отсюда – засветы, неравномерность и довольно низкая яркость. С приходом HDR и Quantum dot подсветку наконец-то начинают делать точечной. То есть, если надо выделить на картинке какую-то область (допустим, солнце или неоновую вывеску), на нее дадут пучок света (до 1000 кд/м^2), который будет в несколько раз ярче всей остальной картинки. Выглядит потрясающе, и, что приятно, это не пустая технология. Сейчас ее активно вписывают в фильмы, прикручивают к игровым консолям и внедряют в ПК-проекты. Приобщиться ко всему этому получится в третьем квартале 2017 года.

Напоследок отметим, что оба монитора Acer будут поставляться с модулем Tobii. Эта панелька под дисплеем отслеживает движение глаз и позволяет управлять мышкой и камерой в играх. Поддерживается она пока далеко не везде (в списке около 60 проектов), но выглядит весьма забавно.

Predator X27

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 27 дюймов
- **Разрешение:** 3840x2160
- **Частота развертки:** 144 Гц
- **Время отклика:** 4 мс
- **Тип матрицы:** IPS, HDR, Quantum dot
- **Яркость:** 1000 кд/м^2

Acer и VR

ACER WINDOWS MIXED REALITY

На презентации Acer отметилась немного необычным для себя, но уже привычным для индустрии направлением – VR. Начала она с уже известной игрушки – Acer Windows Mixed Reality. Это шлем виртуальной реальности, созданный в рамках глобальной кампании Microsoft. Если кратко, это новый виток развития HoloLens, но с использованием более простых и дешевых технологий. К играм начинание пока не имеет никакого отношения, главная цель Microsoft – расширить пользовательскую базу VR за счет вполне привычных приложений типа офиса, интернета и фильмов.

Судя по Acer WMR, план должен сработать. Шлем получился довольно легким, симпатичным и простым в использовании. Положение он отслеживает при помощи двух камер спереди и, в отличие от тех же Oculus Rift или HTC Vive, не требует базовых станций. Цена тоже должна быть вполне гуманной – DevKit уже сегодня можно взять за 300 долларов (около 20 000 рублей со всеми налогами).

STARVR

Еще одна новость про VR от Acer – компания начала сотрудничество с IMAX. Как между собой увязываются кинотеатры, виртуальная реальность и железо? Крайне интересно.

Оказывается, руководители IMAX уже как год активно занимаются VR-темой и даже построили в Лос-Анджелесе самый настоящий VR-кинотеатр. Последний чем-то похож на офис типа open-space: большое помещение, разбитое на маленькие комнаты с удобными креслами и оборудованием от Acer под названием StarVR.

Новые шлемы отличаются следованием всем заветам IMAX. А именно – экран должен быть таким, чтобы его края не были заметны зрителю. Отсюда крайне необычная форма шлемов StarVR и вытянутые встроенные дисплеи с углом обзора в 210 градусов.

Что будут показывать в виртуальных кинотеатрах? К этому вопросу сейчас привлекают крупные киностудии, и, судя по всему, нас будут ожидать самые натуральные фильмы в VR, где можно будет свободно перемещаться по сцене. Звучит круто.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диаметр:** 42 мм
- **Стекло:** Gorilla Glass SR+
- **Процессор:** MediaTek MT2523
- **Защита:** IPx7
- **Совместимые платформы:** iOS, Android
- **Цена:** от 10 000 рублей

ACER LEAP WEAR

И наконец, последняя новинка в нашем списке – умные часы Leap Wear. Согласны, среди чисто геймерского железа они выглядят странно, но нас эти часики зацепили. Объясним почему.

Для начала, Acer отказалась от стандартной схемы с Android Wear и написала собственную оболочку, ориентированную на занятия спортом. Тут и отслеживание сердечных ритмов, и уровня усталости, и количества ультрафиолетовых лучей, ну и, куда же без этого, числа шагов. Понятное дело, ко всему этому дописали еще и телефонное ПО (iOS и Android), активно мотивирующее на физические свершения и соревнования с друзьями.

Следующий пункт – необычный дизайн. То ли из-за отказа от Android Wear, то ли из-за использования чипов MediaTek, а не Qualcomm, часы у Acer получились компактными и нормально смотрятся на руке любых размеров. Мало того, Acer, похоже, не собирается паразитировать на продаже ремешков. Да, в магазинах появятся несколько сменных моделей (в том числе кожаная), но при желании к Leap Wear можно подцепить ремешок от любых стандартных часов.

И последнее: Leap Wear будут сравнительно дешевыми. В США за них попросят 149 долларов, а это значит, что с учетом всех налогов у нас они должны уложиться в 10 000 рублей.

●●●

Мы же в заключение отметим, что новая линейка Acer выглядит очень многообещающе. Посмотрим, как она покажет себя в жизни. ● *Дмитрий Колганов*

ДЕШЕВО

Тестируем набор «клавиатура+мышь» за 1300 рублей – SVEN GS-9400

Если вы готовы отдать за мышь или клавиатуру 5–10 тысяч рублей, то найти себе подходящую модель – дело несложное. Совсем другое, когда бюджет ограничен и на игровой набор хочется потратить не больше пары тысяч. По мнению **SVEN**, это вполне возможно, и бандл **GS-9400** это подтверждает.

Клавиатура

Начнем мы с клавиатуры. Внешне она выглядит как чистая классика: корпус из черного пластика, небольшая подставка под запястья, стандартная раскладка и четкое деление на блоки. Кнопок – 104 штуки, все они мембранные, с длинным и легким ходом и еле заметным сопротивлением нажатию. Для быстрой печати самое то, пальцы не устают. А вот в играх, особенно при переходе с жесткой механики, приходится привыкать. Впрочем, это не страшно: даже в сравнении с куда более дорогими Cherry MX мы не заметили особой разницы в шутерах или стратегиях. Мало того, на мембране оказалось удобнее пользоваться рядом **F1-F12**, нажимается он проще и легче. Кстати, на этот же ряд подвешено всё дополнительное управление – мультимедийные функции, громкость и управление браузером. Логика срабатывания чисто ноутбучная: сначала **Fn**, затем нужная клавиша в F-ряду.

Есть у клавиатуры и управляемая подсветка. При помощи отдельно стоящей кнопки лампочки можно полностью отключить или заставить гореть одним из трех цветов – красным, синим или фиолетовым. Интересно, что светятся тут не только символы и межкнопочное пространство, но и весь корпус. В темноте выглядит эффектно, особенно на минимальной яркости.

Мышь

Мышь выполнена в схожем стиле. Она большая, сделана из матового пластика и буквально усеяна подсветкой а-ля «молния». Правда, цвет ее не выбирается, а зависит от выбранной чувствительности оптического сенсора, которая может быть равна 600, 1000, 1400 или 1600 точкам на дюйм. Выбирать dpi предлагается качелькой над скроллом, а еще пара дополнительных кнопок под большим пальцем пригодится для навигации в браузере.

Что же касается остальных характеристик, то с весом, точностью и позиционированием у грызуна все в порядке. Корпус со всей начинкой уложился в 135 г, оптический сенсор отлично себя чувствует на матовых поверхностях, а большие клики и информативные переключатели исключают «миссклики». Понравился нам и корпус. Хотя он явно спроектирован под крупную ладонь с длинными пальцами, освоиться с ним смогут и обладатели рук среднего размера. Единственный минус – при длительном использовании появляется синдром «потеющей ладошки», характерный для неглянцевых поверхностей.

Тем не менее на общее впечатление это не влияет. SVEN GS-9400 – простой и эффективный набор на каждый день. Отлично подойдет тем, кто совмещает работу с играми, ценит визуальные фишки игровых аксессуаров и в то же время не готов отдавать большие деньги за механику, изощренные материалы или именитый логотип в правом углу.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип клавиатуры:** проводная
- **Интерфейс клавиатуры:** USB
- **Совместимость с ОС:** Windows XP/Vista/7/8/10
- **Материал:** пластик
- **Количество клавиш:** 104
- **Количество клавиш быстрого доступа:** 12
- **Тип кнопок:** мембранные
- **Тип мыши:** оптическая, 600/1000/1400/1600 dpi
- **Интерфейс мыши:** USB
- **Наработка на отказ кнопок:** >20 000 000 нажатий
- **Габариты клавиатуры:** 480x180x30 мм
- **Габариты мыши:** 130x72x40 мм
- **Вес мыши:** 140 г
- **Вес комплекта:** 850 г
- **Дополнительно:** подсветка
- **Цвет:** чёрный
- **Цена на май 2017 года:** 1200 рублей (20 $)

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА
ИГРОМАНИЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

МАКСИМАЛИЗМ

Тестирование ноутбука ASUS ROG G701VI

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17,3 дюйма, IPS, 1920x1080, 120 Гц, матовый
- **Процессор:** Intel Core i7-7820HK (4 ядра, 2,9–3,9 ГГц, 45 Вт)
- **Память:** 64 ГБ DDR4-2400 МГц
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GTX 1080 (1556–1733/10 000 МГц, 8 ГБ GDDR5X)
- **Дисковая подсистема:** 2x 512 ГБ (SSD, NVMe, M.2)
- **Связь:** LAN, WiFi 802.11ac
- **Разъемы:** USB 3.1 Type-C, 3x USB 3.0, LAN, HDMI, Mini DisplayPort, Thunderbolt
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры, поддержка макросов
- **Комплектация:** зарядка, инструкция
- **Батарея:** 8040 мА·ч (93 Вт/ч, 11,4 В)
- **Габариты:** 42,9x30,9x3,5 см
- **Вес:** 3,8 кг
- **Цена на май 2017 года:** 250 000 рублей (4385 $)

Считается, что игровым ноутбукам никогда не догнать обычные компьютеры. **ASUS** с этим не согласна. По данным 3DMark, ее **ROG G701VI** даст прикурить 83% домашних компьютеров, причем как по части видео, так и по части накопителей и дисплея. Давайте посмотрим, что же такого сделали в ASUS.

Внешний вид

Поставляется модель довольно просто: здоровая коробка, инструкции и мощный блок питания на 300 Вт.

Сам ноутбук огромен и весит три с половиной килограмма. Собран он преимущественно из прочного гладкого пластика, крышка прикрыта листом металла и украшена отключаемой подсветкой, а пространство вокруг клавиатуры оформлено приятным на ощупь софттач.

К сборке претензий нет. Панели точно подогнаны друг к другу, разъемы идеально вписаны в отверстия, винтики спрятаны под резиновыми заглушками, а процесс разборки пусть и не самый очевидный, но и не сложный. Чтобы, скажем, прочистить систему охлаждения, нужно снять крышку за экраном, выкрутить с десяток винтов и отщелкнуть нижнюю панель.

Внутри все сделано по высшему разряду. Система основана на мобильном чипсете CM236 и работает на самом мощном ноутбучном процессоре – Core i7-7820HK. А это четыре ядра, восемь потоков и частота до 3,9 ГГц. Оперативки ноутбуку досталось 64 ГБ. Причем планки раскиданы по разным сторонам материнки. Две стоят снизу, а еще две – сверху, под клавиатурой. Аналогично расположены два твердотельника общим объемом в 1 ТБ. Забавно, но места на жесткий диск не хватило – свободное пространство отдали под внушительный аккумулятор на 8000 мА·ч. Решение спорное, но имеет право на жизнь.

Зато к графике не придраться. За игры отвечает мобильная GTX 1080, по факту мало отличающаяся от настольной версии. Охлаждается плата основательно. На чипе стоит мощная пластина, от которой отходят четыре шестимиллиметровых трубки. Тепло они отводят сразу на два радиатора, обдуваемых турбинными вертушками. Процессор охлаждается по той же схеме, но обслуживается двумя трубками и одним радиатором.

Смотрим

Со вкусом ASUS подобрала и экран. Матрица – матовая IPS с разрешением Full HD, яркостью под 280 кд/м^2 и потрясающей цветопередачей. «Из коробки» цвета немного завалены в синюю область, но после калибровки среднее отклонение укладывается в 0,28 при контрастности почти 1000:1. Вдобавок матрица держит чисто игровую частоту в 120 Гц и поддерживает G-Sync! Одним словом – идеал.

То же скажем про органы управления. Клавиатура пусть и не механическая, как у более дорогого GX800, но у нее нормальная подсветка, крепкая подложка, довольно длинный (по ноутбучным меркам) ход клавиш и, что радует, нет проблем с гостингом. Одновременно можно зажать до тридцати клавиш.

Тачпад тоже хорош: огромная панель легко перекрывает потребности матрицы и оснащена двумя раздельными кнопками с длинным ходом. С такого можно играть и в **Civilization**, и в **The Walking Dead**, и в раннеры типа **Deadlight**.

Есть и дополнительное управление. В верхнем левом углу стоит клавиша запуска XSplit Gamecaster, на кото-

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)

Resident Evil: Biohazard	
Full HD, Max	145,4
Tom Clancy's The Division	
Full HD, Max	85,9
For Honor	
Full HD, Max	136,7
Ghost Recon: Wildlands	
Full HD, VeryHigh	84,3
Full HD, Ultra	57,4
Battlefield 1	
Full HD, Max	119,2
Mass Effect: Andromeda	
Full HD, Max	85

рый ASUS дает пожизненную гарантию. А рядом с ней расположились кнопки **M1–M5**. В программе Macro Key к ним разрешают привязать запуск любой программы, открытие сайта или макрос длиной до 256 действий. Здесь же отметим отдельную кнопку в правом верхнем углу и отсутствие возможности жесткой перезагрузки. Последнее не очень хорошо. Если ноутбук намертво зависнет, придется его вскрывать и отключать батарею.

За звук отвечают четыре динамика. Играют они чисто и громко. Для сериалов или **StarCraft 2** их хватает. Для более атмосферных игр, таких как **Resident Evil** или **Battlefield**, лучше использовать наушники. Их работу обеспечивают ЦАП и усилитель ESS Sabre с довольно мягким звучанием и утилитой Sonic Studio 2. В ней есть эквалайзер, ревербератор, виртуальный суррaунд и встроенный шумодав для микрофона. Есть и традиционный Sonic Radar, отмечающий в играх, с какой стороны пришел звук.

И наконец – о портах. На левой грани стоит пара третьих USB, два аудиоджека и кардридер. На правой – еще один стандартный USB, HDMI, Mini DisplayPort, два USB Type-C и LAN, управляемый через программу GameFirst IV. Питание же расположилось на задней части, и о нем мы расскажем чуть подробнее. Система у ASUS получилась сверхмощной, поэтому, чтобы избежать всяких рисков с питанием, инженеры перестраховались и использовали полупромышленный разъем с жесткими фиксаторами. С одной стороны, это хорошо, качественно и надежно. С другой – коннектор занимает очень много места.

Тестирование

А теперь перейдем к самому интересному – тестам. В обычной офисной работе ноутбук невероятно отзывчив. Спасибо за это двум SSD, что работают на NVMe, объединены в RAID 0 и выдают на чтение 3,5 ГБ/с.

В играх все тоже прекрасно. Видеокарта добирается до 1822 МГц и полностью раскрывает родную матрицу Full HD. Онлайновые **For Honor**, **Battlefield** и второй StarCraft без проблем выдают необходимые 120 fps. В чуть более тяжелых проектах, вроде **Mass Effect: Andromeda** или **Ghost Recon: Wildlands**, получается от 60 до 85 кадров, что идеально подходит для встроенного G-Sync.

При желании можно добиться лучших показателей. В программе ROG Center есть экстремальный режим, когда видеокарта поднимается до сумасшедших 1911 МГц, а процессор со стандартных 3,9 переходит на 4,2 ГГц. Естественно, вертушки под такой нагрузкой раскручиваются до запредельных оборотов и шумят похлеще любого стационарника. Впрочем, если не гнаться за лишними мегагерцами, то в стандартном варианте вентиляторы ведут себя вполне прилично: их слышно, но они не надоедают.

ТЕСТ БАТАРЕИ

Офис	3 ч 36 мин
Игры	1 ч 22 мин

G701VI сложно назвать обычным ноутбуком. Это скорее мобильная игровая станция, которая обычному компьютеру может уступить только по скорости процессора. В остальном же это идеальный аппарат для работы и игр, он не занимает много места и без проблем помещается в сумку. ● *Дмитрий Колганов*

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

Прокачаем способности «Дешево и сердито» к модернизации установкой материнской платы **MSI Z270 PC MATE**. Теперь вам доступны абсолютно все актуальные процессоры **Intel** под сокет **LGA1151** и полный набор современных интерфейсов.

Видеокарты с GPU **NVIDIA GeForce GTX 1060** ощутимо подорожали. Экономия на видеокарте бьет по игровой производительности больнее, чем потеря пары сотен мегагерц центральным процессором. Возьмем для конфигурации «Накопил!» самый дешевый в своей серии **Intel Core i3-7100**. Апгрейд до **Core i5-7600** увеличит затраты на «мозг» системы вдвое, зато переведет компьютер из класса «Минимальные требования» в более приятный «Рекомендуемые параметры» большинства современных игровых хитов.

У раздела «Смерть тормозам» та же проблема. Видеокарта **Gigabyte GV-N1060WF2OC-6GD** по сравнению с предыдущим месяцем прибавила в цене пару тысяч, зато **Intel Core i5-7600K** как минимум на тысячу подешевел.

Intel Core i7-7700 из «Все на максимум» не так предрасположен к разгону, как его собрат с индексом **K** из «Займи, но купи!». Но и тот и другой любят быстрые модули памяти. Такие как, например, **Patriot Viper 4** с эффективной частотой от 2666 МГц и таймингами 15-15-15-35.

«Мечту» соберем в новом корпусе **Aerocool Dead Silence 230 Black Edition**, основное достоинство которого четко прописано в названии. Блок питания **Thermaltake TR2 SMART TR-650P Bronze** под стать корпусу минимизирует шумы за счет низкого тепловыделения и интеллектуальной системы охлаждения.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 30 ДО 35 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Pentium Dual-Core G4600 (Kaby Lake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	4790 ($84,6)
Кулер: TITAN TTC-NA02TZ/RPW1 (алюминий + медь, 95 мм, 900–2800 об/мин, 12–31 дБ)	550 ($9,8)
Материнская плата: MSI Z270 PC MATE (ATX, Socket LGA1151, Intel H270, 4x DDR4-2133/3800 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	7720 ($136,4)
Память: 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA	2300 ($40,7)
Видеокарта: ASUS PH-GTX1050TI-4G (NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti, 1290–1392/7008 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	9400 ($166)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM010 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2890 ($51,1)
Корпус: ACCORD SKY-01 (ATX, USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1110 ($19,7)
Блок питания: HIPRO HPE450 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6-pin)	1660 ($29,4)
Системный блок:	30 420 ($537,2)
Замена ЦП: Intel Core i3-7100 (Kaby Lake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	2520 ($44,5)
Замена кулера: Deepcool GAMMAX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	290 ($5,2)
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR4-2666 МГц Patriot Viper 4 PV48G266C5K	1930 ($34,1)
Замена блока питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6-pin)	460 ($8,2)
Со всеми наворотами:	35 620 ($629)
Мышь: Oklick 755G HAZARD (3000 dpi, проводная)	950 ($16,8)
Клавиатура: A4Tech X7-G800MU (проводная, 126 клавиш, USB-хаб)	1350 ($23,9)
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70–22 000 Гц)	1790 ($31,7)
Монитор: BenQ GW2270HM (A-MVA, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт)	6880 ($121,5)
С периферией:	46 590 ($822,8)

НАКОПИЛ!

ОТ 40 ДО 50 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-7100 (Kaby Lake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	7310 ($129,1)
Кулер: TITAN TTC-NA02TZ/RPW1 (алюминий + медь, 95 мм, 900–2800 об/мин, 12–31 дБ)	550 ($9,8)
Материнская плата: MSI Z270 PC MATE (ATX, Socket LGA1151, Intel H270, 4x DDR4-2133/3800 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	7720 ($136,4)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2666 МГц Patriot Viper 4 PV48G266C5K	4230 ($74,7)
Видеокарта: ASUS DUAL-GTX1060-O3G (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1594–1809/8008 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort)	14 800 ($261,4)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM010 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2890 ($51,1)
Корпус: ACCORD P-46B (ATX, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1220 ($21,6)
Блок питания: HIPRO HPE450 (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6-pin)	1660 ($29,4)
Системный блок:	40 380 ($713,1)
Замена кулера: Deepcool GAMMAX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	290 ($5,2)
Замена ЦП: Intel Core i5-7600 (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5-4,1 ГГц, L3-кэш 6 МБ)	7000 ($123,7)
Замена видеокарты: ASUS TURBO-GTX1060-6G (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1506–1708/8008 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort)	2320 ($41)
Замена блока питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6-pin)	460 ($8,2)
Со всеми наворотами:	50 450 ($890,9)
Мышь: Oklick 725G DRAGON (2400 dpi, проводная)	1040 ($18,4)
Клавиатура: A4Tech Bloody B328 (проводная, 104 клавиши)	2200 ($38,9)
Колонки: SVEN MS-305 (2.1, 40 Вт, 40–20 000 Гц)	2900 ($51,3)
Монитор: Acer K222HQLCbid (IPS, 21,5 дюйма, 1920x1080, 4 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI)	7310 ($129,1)
С периферией:	63 900 ($1128,4)

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 55 ДО 65 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-7600K (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,8–4,2 ГГц, L3-кэш 6 МБ)	15 260 ($269,5)
Кулер: Deepcool GAMMAX 300 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 18–21 дБ)	1190 ($21,1)
Материнская плата: MSI Z270 PC MATE (ATX, Socket LGA1151, Intel H270, 4x DDR4-2133/3800 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	7720 ($136,4)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2666 МГц Patriot Viper 4 PV48G266C5K	4230 ($74,7)
Видеокарта: Gigabyte GV-N1060WF2OC-6GD (NVIDIA GeForce GTX 1060, 1582–1797/8008-8316 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	18 540 ($327,4)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM010 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2890 ($51,1)
Корпус: Thermaltake Versa H23 (ATX, 120 мм, USB 3.0, USB 2.0, аудио)	2240 ($39,6)
Блок питания: Aerocool VX-600 (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 3x MOLEX, 2x 6+2-pin)	2350 ($41,5)
Системный блок:	54 420 ($961)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 18–26 дБ)	480 ($8,5)
Замена процессора: Intel Core i7-7700 (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,6-4,2 ГГц, L3-кэш 8 МБ)	5480 ($96,8)
Установка SSD: 120 ГБ Silicon Power S60 SP120GBSS3S60S25 (SATA Rev. 3, запись – 500 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	3910 ($69,1)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1520 ($26,9)
Со всеми наворотами:	65 810 ($1162,2)
Мышь: A4Tech Bloody A7 Blazing (4000 dpi, проводная)	1490 ($26,4)
Клавиатура: A4Tech Bloody B254 (проводная, 104 клавиши, подсветка)	2310 ($40,8)
Колонки: SVEN MS-2100 (2.1, 80 Вт, 40–20 000 Гц)	5200 ($91,9)
Монитор: Iiyama ProLite E2483HS-B1 (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт)	8450 ($149,3)
С периферией:	83 260 ($1470,3)

Топ-модели

Новый флагман компании **NVIDIA TITAN Xp** перекрывает производительность предыдущего лидера, **GeForce GTX 1080 Ti**, в среднем на 5-10%. Выглядит несерьезно. Особенно на фоне почти двукратной разницы в цене между видеокартами. С другой стороны, **Ferrari** тоже не настолько быстрее прочих авто, насколько дороже. Ведь суть существования топовых «железок» не в эффективности, а в эффектности. И обещанный в августе новый двенадцатиядерный процессор **Intel Core i9** вряд ли изменит эту традицию.

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ
указаны на 23.05.17,
по курсу $1 = 56,63 руб.

ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 70 ДО 80 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-7700 (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,6–4,2 ГГц, L3-кэш 8 МБ)	20 740 ($366,3)
Кулер: Deepcool GAMMAX 300 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 18–21 дБ)	1190 ($21,1)
Материнская плата: MSI Z270 PC MATE (ATX, Socket LGA1151, Intel H270, 4x DDR4-2133/3800 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	7720 ($136,4)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2666 МГц Patriot Viper 4 PV48G266C5K	4230 ($74,7)
Видеокарта: ASUS EX-GTX1070-O8G (NVIDIA GeForce GTX 1070, 1582–1797/8008 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort)	28 640 ($505,8)
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate ST1000DM010 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2890 ($51,1)
Корпус: Thermaltake Versa H23 (ATX, 120 мм, USB 3.0, USB 2.0, аудио)	2240 ($39,6)
Блок питания: Aerocool KCAS-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 7x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3130 ($55,3)
Системный блок:	70 780 ($1249,9)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 18–26 дБ)	480 ($8,5)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2800 МГц Patriot Viper 4 PV416G280C6K	3940 ($69,6)
Установка SSD: 120 ГБ Silicon Power S60 SP120GBSS3S60S25 (SATA Rev. 3, запись – 500 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	3910 ($69,1)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1520 ($26,9)
Со всеми наворотами:	80 630 ($1423,9)
Мышь: A4Tech Bloody Warrior RT7/RT70 (4000 dpi, беспроводная)	2300 ($40,7)
Клавиатура: ASUS CERBERUS (проводная, 110 клавиш, подсветка)	3190 ($56,4)
Колонки: SVEN MC-10 (2.0, 2x 25 Вт, 45–27 000 Гц)	5500 ($97,2)
Монитор: BenQ GL2760H (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	10 700 ($189)
С периферией:	102 320 ($1806,9)

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 85 ДО 105 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-7700K (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4,2–4,5 ГГц, L3-кэш 8 МБ)	23 130 ($408,5)
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 18–26 дБ)	1670 ($29,5)
Материнская плата: MSI Z270 TOMAHAWK (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3800 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, USB 3.1, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, DVI, HDMI, аудио)	9580 ($169,2)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2800 МГц Patriot Viper 4 PV416G280C6K	8170 ($144,3)
Видеокарта: Gigabyte GV-N1070AORUS-8GD (NVIDIA GeForce GTX 1070, 1607–1835/8008 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, 3x HDMI, 3x DisplayPort)	30 660 ($541,5)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM006 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	4410 ($77,9)
Корпус: ZALMAN Z9 U3 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	4040 ($71,4)
Блок питания: Thermaltake TR2 SMART TR-650P Bronze (650 Вт, 115 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	4010 ($70,9)
Системный блок:	85 670 ($1512,9)
Установка СВО: СВО Deepcool Watercooler MAELSTROM 120K (медь, 120 мм, 600–1800 об/мин, 18–32 дБ)	2090 ($37)
Замена видеокарты: ASUS STRIX-GTX1080-8G-GAMING (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1607–1733/10010 МГц, 8 ГБ GDDR5X, PCIe 3.0 x16, DVI, 2x HDMI, 2x DisplayPort)	6460 ($114,1)
Установка SSD: 480 ГБ SanDisk SSD PLUS SDSSDA-480G-G26 (SATA Rev. 3, запись – 445 МБ/с, чтение – 535 МБ/с)	8610 ($152,1)
Замена жесткого диска: 3 ТБ Seagate ST3000DM008 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2040 ($36,1)
Со всеми наворотами:	104 870 ($1851,9)
Мышь: Logitech G402 (4000 dpi, проводная)	3700 ($65,4)
Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 клавиши, подсветка)	5730 ($101,2)
Колонки: SVEN HT-210 (5.1, 125 Вт, 40–20 000 Гц)	8200 ($144,8)
Монитор: Iiyama ProLite X2888HS-B2 (VA, 28 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, 2x 3 Вт)	13 610 ($240,4)
С периферией:	136 110 ($2403,5)

МЕЧТА

ОТ 110 ДО 135 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-7700K (Kaby Lake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4,2–4,5 ГГц, L3-кэш 8 МБ)	23 130 ($408,5)
Кулер: TITAN Hati TTC-NC15TZ/KU(RB) (алюминий + медь, 120 мм, 800–2200 об/мин, 15–35 дБ)	2040 ($36,1)
Материнская плата: ASUS STRIX Z270F GAMING (ATX, Socket LGA1151, Intel Z270, 4x DDR4-2133/3866 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, PS/2, USB 3.1, USB Type-C, 4x USB 3.0, LAN, DVI, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	11 640 ($205,6)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2800 МГц Patriot Viper 4 PV416G280C6K	8170 ($144,3)
Видеокарта: MSI GTX 1080 Ti AERO 11G OC (NVIDIA GeForce GTX 1080 Ti, 1506–1620/11010 МГц, 11 ГБ GDDR5X, PCIe 3.0 x16, HDMI, 3x DisplayPort)	49 790 ($879,3)
Жесткий диск: 3 ТБ Seagate ST3000DM008 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	6450 ($113,9)
Корпус: Aerocool Dead Silence 230 Black Edition (ATX, 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	5650 ($99,8)
Блок питания: Thermaltake TR2 SMART TR-650P Bronze (650 Вт, 115 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	4010 ($70,9)
Системный блок:	110 880 ($1958)
Установка СВО: СВО Corsair H100i v2 (медь, 2x 120 мм, 2435 об/мин, 37,7 дБ)	6070 ($107,2)
Дополнительная память: 2x 8 ГБ DDR4-2800 МГц Patriot Viper 4 PV416G280C6K	8170 ($144,3)
Замена жесткого диска: 4 ТБ Seagate ST4000DM005 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1860 ($32,9)
Установка SSD: 480 ГБ SanDisk SSD PLUS SDSSDA-480G-G26 (SATA Rev. 3, запись – 445 МБ/с, чтение – 535 МБ/с)	8610 ($152,1)
Со всеми наворотами:	135 590 ($2394,4)
Мышь: Logitech G502 RGB (12000 dpi, проводная)	5280 ($93,3)
Клавиатура: ASUS Strix Tactic Pro (проводная, 121 клавиша)	7620 ($134,6)
Колонки: Microlab H-510 (5.1, 242 Вт, 45–24 000 Гц)	15 250 ($269,3)
Монитор: Iiyama G-Master GB2783QSU-B1 (TN, 27 дюймов, 2560x1440, 1 мс, 350 кд/м², 1000:1, DVI, HDMI, DisplayPort, 2x 2 Вт)	17 920 ($316,5)
С периферией:	181 660 ($3207,9)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

ЦП: Intel Core i7-6950X Extreme Edition (Broadwell-E, 10 ядер, Socket LGA2011-v3, 3–3,5 ГГц, L2-кэш 2,5 МБ, L3-кэш 24 МБ)	116 600 ($2059)
Кулер: СВО Corsair H115i (медь, 2x 140 мм, 2000 об/мин, 40 дБ)	10 450 ($184,6)
Материнская плата: ASUS X99-DELUXE II (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3333 МГц до 128 ГБ, 4x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, M.2, 2x U.2, SATA Express, 4x USB 3.0, 4x USB 2.0, 3x USB 3.1, USB Type-C, S/PDIF-out, 2x LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	25 000 ($441,5)
Память: 4x 16 ГБ DDR4-3333 МГц Corsair Vengeance CMK64GX4M4B3333C16	49 000 ($865,3)
Видеокарты: 2x NVIDIA TITAN Xp (NVIDIA TITAN Xp, 1480–1582/11400 МГц, 12 ГБ GDDR5X, PCIe 3.0 x16, HDMI, DisplayPort) + NVIDIA GEFORCE GTX SLI HB	181 290 ($3201,4)
SSD: 1 ТБ OCZ Toshiba RVD400-M22280-1T (M.2 2280, запись – 1550 МБ/с, чтение – 2600 МБ/с)	42 220 ($745,6)
Жесткий диск: 10 ТБ Seagate Skyhawk ST10000VX0004 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 256 МБ)	26 350 ($465,4)
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	4650 ($82,2)
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	26 800 ($473,3)
Блок питания: Thermaltake Toughpower Grand TPG-1200 (1200 Вт, ATX, 140 мм, 24+8+4+4-pin, 12x SATA, 11x MOLEX, 8x 6+2-pin, 2x FDD)	16 500 ($291,4)
Клавиатура: Logitech G910 Orion Spectrum (проводная, 125 клавиш)	10 510 ($185,6)
Мышь: SteelSeries Rival 500 (12 кнопок, 16 000 dpi, оптическая, проводная)	7120 ($125,8)
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35–20 000 Гц)	34 450 ($608,4)
Монитор: Iiyama ProLite X4071UHSU-B1 (VA, 39,5 дюймов, 3840x2160, 3 мс, 350 кд/м², 5000:1, D-sub (VGA), 3x HDMI, DisplayPort, 2x 6 Вт, USB-хаб)	37 300 ($658,7)
Со всеми наворотами:	588 240 ($10 387,5)

АННА БРАСЛАВЕЦ ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

Отвечала на вопрос про ММОРПГ, захотелось взять отпуск на недельку и зарубиться во что-нибудь такое. Эх, мечты!

Почта «Игромании»

РУБИТЬ МОНСТРОВ здорово, но рассказать Йеннифэр о своих чувствах гораздо круче

Письмо №1

Здравствуйте, редакция «Игромании»!

Давно выписываю ваш журнал, всегда с интересом его читаю, сам имею большой игровой опыт как в соло-играх, так и в ММО. До 2004 года не играл в ММО и жил себе счастливо. Пока не познакомился с ММОРПГ «Сфера». Подсел на нее конкретно, ну а дальше понеслась: EverQuest 2, Perfect World, Aion, WoW, SWTOR, Dragon Nest, ArcheAge, а также танки, самолеты и корабли от «Варгейминга». Собственно, вопрос: как вы думаете, почему люди так сильно подсаживаются на ММО-игры, убивают в них кучу времени, порой не успевая из-за этого сделать важные вещи в реальной жизни (или откладывая их на потом)? Для чего разработчики делают ММО-игры такими удерживающими? Ведь для того, чтобы чего-то добиться в ММО, необходимо просидеть уйму часов в игре, и порой оторваться от игры – потерять огромную часть своего прогресса в ней (например, многочасовой ПВЕ-рейд). К чему глобально может привести такое увлечение людей во всем мире ММОРПГ?

С уважением, Александр ТИГРОВ.

Александр, я начну по порядку. Во-первых, вся магия ММОРПГ заключается в социальном взаимодействии. Когда перед тобой огромный открытый мир, множество возможностей и еще целая куча людей, с которыми вас объединяют одни цели, то очень сложно вырваться. Ведь в реальности все сложнее: найти единомышленников, показать себя, быть полезным. А в ММО – пожалуйста! Вот ты низкоуровневый дварф, который лихо справляется со стартовыми мобами. А вот уже и не так лихо. А вот уже и вообще не справляешься. Приходится вступать в клан. Теперь каждый вечер сокланы ждут тебя в каком-нибудь Discord, чтобы с 19:00 до 22:00 пинать рейд-босса или главу враждебной гильдии. Оковы ответственности все туже стягиваются на твоих лодыжках, больше у тебя нет выходных, на топ-шмот еще фармить и фармить, а вчера декан твоего факультета помахал тебе приказом об отчислении… Это я шучу, конечно, но основной посыл понятен.

Ну а зачем разработчики создают такой «опиум для народа»? Все просто – ради денег. Ведь не у всех есть время, чтобы часами выбивать себе нужный наколенник на +12 к ловкости, поэтому остается его купить за безумные деньги. Сколько уже историй было, когда люди меняли собственные квартиры/машины/бизнес на желанный атрибут в ММОРПГ. Но это уже медицинские случаи, на мой взгляд. Очень надеюсь, что таких историй будет становиться меньше со временем. Но что-то мне подсказывает, что все случится с точностью до наоборот…

ММОРПГ ОБЪЕДИНЯЮТ ЛЮДЕЙ. На скриншоте поминальная встреча поклонников Кэрри Фишер в игре Star Wars: The Old Republic

TALES FROM THE BORDERLANDS – за минуту до самой стильной заставки в истории заставок

Письмо №2

Привет, «Игромания»! Играю в игры давно и попробовал множество жанров, но дольше всего задержался на RPG-играх. Потратив на них львиную долю предыдущих лет, я подумал, а имеют ли смысл такие игры? Не кажется ли вам, что смысл этих игр – убийство монстров ради убийства более сильных монстров позже? Нет ли ощущения бесполезности игры? Да и получаете ли вы удовольствие от самого геймплея, если отбросить в сторону сюжет? Сергей БАГИНСКИЙ, ваш читатель и поклонник.

Здравствуйте, Сергей! Ну и сложную же задачку вы нам задали – выкинуть из РПГ сюжет… Но мы все-таки попробуем. Предлагаю рассмотреть вопрос на примере замечательной игры **«Ведьмак 3»** (чтобы далеко за примерами не ходить). Отбросим предысторию, многогранных персонажей, богатый лор и в сухом остатке получим странствующего наемника, который ходит и сносит головы все более сильным монстрам. Скучно? Еще бы! Но нельзя забывать и про другие возможности, которые открываются перед нашим героем: крафт, исследования, погони, собирательство и множество других геймплейных фишек. И если они в правильном соотношении разбавляют танцы с мечом вокруг чудовищ, то даже без сюжета игру уже унылой не назовешь. Ну а с любовными линиями, интригами, скандалами и хитрым переплетением судеб персонажей – вообще конфетка. В конце концов, за хороший сюжет можно даже однообразный игровой процесс простить. Мы же за это РПГ и любим!

Письмо №3

Добрый день, уважаемая «Игромания»! Давно хотел вам написать, но никак не мог собраться. Месяц или два назад я начал играть в «Мор.Утопия». Ну, не совсем играть. После первого же входа в игру я понял, что никакая добрая атмосфера меня тут не ждет. А еще эта музыка из игры, она… угнетающая, что ли? Помню, я тогда выключил игру и не включал ее дня три. Потом, конечно, запустил и наслаждался атмосферой чумного города больше пятидесяти часов (пока она мне до смерти не надоела, увы). Хочу сказать, что музыка в играх с недавних пор стала для меня незаменимой частью игрового процесса. А как вы относитесь к музыке в играх? Какая музыка в играх вам нравится больше? Мне вот полюбилась музыка депрессивная и загадочная, не знаю, как бы ее поточнее описать. В общем, музыка, под которую не стыдно ходить, например, по чумному городу. По-моему, письмо похоже на рекламу игры, но это не так. Просто словами не передать те впечатления, что я от этой игры получил. Святослав КУЛАГИН

Святослав, отличный вопрос! Я, честно говоря, не всегда обращаю внимание на музыкальное сопровождение в игре, если оно органично и правильно подобрано. Для меня это что-то само собой разумеющееся. Есть, наверное, только один проект, под саундтреки которого я визжу, как маленькая девочка на концерте любимого бойз-бенда… Это **Tales from the Borderlands**! Невероятно стильная игра, приправленная безумно крутой музыкой. Если вы еще не слышали песню Kiss the Sky – немедленно бегите проходить Tales from the Borderlands. (Вопрос, похожий на рекламу, и ответ, похожий на рекламу. Но не дайте себя обмануть: это не она!)

SHAWN LEE'S Ping Pong Orchestra подарили нам Kiss the Sky. На фото сам Шон Ли

НАШИ ПРИЗЫ И ПРАВИЛА

Как всегда, авторов самых интересных посланий мы награждаем играми. Сегодня это **Thimbleweed Park**, предоставленная замечательным магазином **GOG.com**. Свои письма отправляйте по адресу ***post@igromania.ru***. Не забудьте указать тему, а также постарайтесь не превышать объем в 1000 знаков. Мы читаем все письма (которые не попадают в спам), а самые интересные публикуем в журнале.

Также мы с радостью принимаем ваши фотожабы, рисунки, комиксы – любое творчество, посвященное «Игромании» или игровой индустрии. И лучшие работы обязательно опубликуем на страницах нашей «Почты».

КОЛЛЕКЦИЯ

ПРИВЕТ! РУБИШЬСЯ В PREY?
АГА. КОФЕ САМ НАЛЬЁШЬ?
НЕ ВОПРОС.
СТОЙ!
ЭТУ ЧАШКУ НЕ БЕРИ - ЭТО МИМИК.
ЭТО ЖЕ ОПАСНАЯ ТВАРЬ!
ПОЧЕМУ ТЫ ЕГО НЕ УНИЧТОЖИЛ?
ЕСЛИ БЫ НЕ МИМИКИ,
Я БЫ В ЖИЗНИ НЕ СОБРАЛ ТАКУЮ КОЛЛЕКЦИЮ!

Евгений Пекло / Александр Ремизов

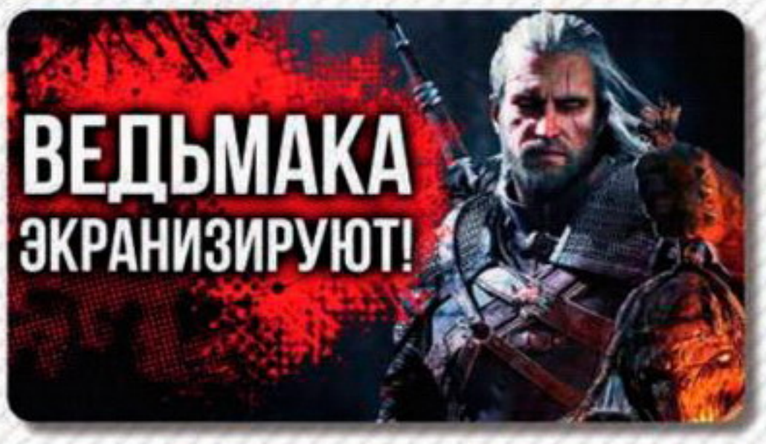
ИГРОМАНИЯ

КИНО

Наш новый YouTube-канал

youtube.com/user/IgromaniaKino

Монтирует «Игромания», пишет «Мир фантастики»



- Самые быстрые обзоры новинок
- Видеоверсии статей из «Мира фантастики»
- Что посмотреть? Советы каждую неделю
- Интересные факты о любимых фильмах
- Киноляпы
- Топы лучших картин
- И многое другое

Нас больше 200 тысяч
Присоединяйтесь и вы!

16+

РЕКЛАМА

ИГРОМЕДИА | ИГРОМАНИЯ | МИР ФАНТАСТИКИ

ПЕРЕСТАЛИ ЗАВОЗИТЬ ЖУРНАЛ?
НЕ ЗНАЕТЕ, ГДЕ ЕГО КУПИТЬ?
У НАС ЕСТЬ ВЫГОДНОЕ РЕШЕНИЕ!

IGROMANIA.RU/KUPI

РЕДАКЦИОННО НИЗКИЕ ЦЕНЫ!
ШИРОКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ И ОБШИРНАЯ ГЕОГРАФИЯ ДОСТАВКИ
УДОБНАЯ И ДОСТУПНАЯ ПОДПИСКА

16+

РЕКЛАМА